



universität
wien

MASTERARBEIT

Titel der wissenschaftlichen Arbeit

Kulturspezifische Probleme in der Synchronisation der Animationsfilme

Verfasserin

Dorota Pawlak, Bakk. phil.

angestrebter akademischer Grad

Master of Arts (MA)

Wien, im Jänner 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 060 331 342

Studienrichtung lt. Studienblatt: Übersetzen

Betreuerin: Ao. Univ.-Prof. Dr. Michéle Kaiser-Cooke, M.A.

Inhaltsverzeichnis

0. Einleitung.....	3
1. Das Medium „Film“	5
1.1 Film als multimedialer Text	5
1.2 Elemente des Filmes.....	6
1.3 Zur Rolle der sprachlichen Textmittel	6
1.4 Filmgenres.....	7
1.5 Spezifika des Animationsfilmes.....	8
1.5.1 Animationstechniken.....	8
1.6 Zusammenfassung und Schlussfolgerung	12
2. Einführung in die Filmübersetzung.....	13
2.1 Definition.....	13
2.2 Arten der Filmübersetzung.....	14
2.2.1 Synchronisation.....	14
2.2.2 Untertitelung	16
2.2.3 Voice-over	17
2.2.4 Simultanverdolmetschung.....	18
2.3 Synchronisation im Vergleich zur Untertitelung.....	19
2.4 Zusammenfassung und Schlussfolgerung	20
3. Zur Filmübersetzung in den gewählten Länder.....	22
3.1 USA.....	22
3.2 Polen.....	23
3.3 Zusammenfassung und Schlussfolgerung.....	23
4. Kulturspezifika im Film.....	25
4.1 Filmübersetzung als kultureller Transfer.....	25
4.2 Kulturspezifische Elemente im Film.....	29
4.2.1 Realia.....	31
4.2.2 Präsuppositionen.....	32
4.2.3 Nonverbale Elemente.....	33
4.4 Zur Kulturspezifika im Animationsfilm.....	35
4.5 Übertragungsarten.....	36
4.4.1 Auslassung des kulturspezifischen Begriffs.....	37
4.4.2 Übernahme des AS-Ausdruckes.....	37
3.4.3 Anpassung an die Zielsprache.....	38
4.4.4 Adaptation.....	39
4.4.5 Periphrase.....	40
4.4.6 Explikation.....	41
4.4.6 Substitution mit deiktischen Ausdrücken	42
4.4.7 Strategie des Kompensierens.....	42
4.6 Zusammenfassung und Schlussfolgerung.....	43
5. Zum Gegenstand der Analyse.....	44
5.1 Der Animationsfilm Madagascar.....	44
5.1.2 Zur Handlung.....	44

5.1.3 Das Zielpublikum.....	46
5.1.4 Analyse der kulturspezifischen Probleme.....	46
5.1.4.1 Realia.....	47
5.1.4.2 Präsuppositionen.....	58
5.1.4.3 Nonverbale Elemente.....	59
5.1.5 Zusammenfassung der Analyse.....	63
5.2 Der Animationsfilm Monsters, Inc.....	64
5.2.1 Zur Handlung	64
5.2.3 Das Zielpublikum.....	65
5.2.4 Analyse der kulturspezifischen Probleme.....	66
5.2.4.1 Realia.....	66
5.2.4.2 Nonverbale Elemente.....	72
5.2.5 Zusammenfassung der Analyse.....	75
6. Schlussfolgerungen	77
7. Bibliographie	80
8. Anhang.....	83
8.1 Zusammenfassung.....	83
8.2 Lebenslauf.....	84

0. Einleitung

Seit dem Zeitpunkt seiner Erfindung sorgt der Film für große Aufmerksamkeit, Unterhaltung, und gilt auch als ein außergewöhnliches Kunstwerk. Er übermittelt unterschiedliche Inhalte, sei es informative, unterhaltsame, deskriptive, appellative oder kognitive, die an das unterschiedliche Zielpublikum angepasst werden können. Die besondere Bedeutung ist dem Animationsfilm beizumessen: Zwar wurde er anfangs unterschätzt, entwickelte sich später aber zu einem sehr universalen Medium, das nicht nur Kinder ansprechen sollte. Bereits in den ersten Jahren war es zu bemerken, dass die Animationsfilme entweder in einer irrealen Welt spielen oder unsere Realität abbauen. Erstere erzeugen eine neue Realität, spielen in einer Phantasiewelt und erweitern die Vorstellungskraft der ZuschauerInnen. Die letzten präsentieren die reale Welt aus einer neuen Perspektive, bereichern die Welt um neue, irrealer Komponenten oder modifizieren die gut bekannten Elemente der vorhandenen Realität. Ihre Ausdrucksformen gelten als sehr universal und viel flexibler als die, die in Spielfilmen zu beobachten sind.

Die Universalität des Filmes öffnet viele Möglichkeiten und stellt die FilmproduzentInnen, SchauspielerInnen und ZuschauerInnen vor neuen Herausforderungen. So gab es zum Beispiel mit dem Ende der Stummfilm-Ära ein Problem der sprachlichen Übertragung, mit dem man sich auf viele Arten auseinandergesetzt hat. Mit der Zeit wurde Synchronisation und Untertitelung zu den wichtigsten und meist eingesetzten Arten der Filmübersetzung, die in unterschiedlichen Ländern und bei bestimmten Filmgenres in unterschiedlichem Maße angewendet werden. Wegen ihres besonderen Charakters hat man immer häufiger Animationsfilme mit der Strategie der Synchronisation übertragen, um die Inhalte an die (in den meisten Fällen) junge Zielgruppe anzupassen. Diese Strategie gilt vor allem wegen der Lippenasynchronität, die Übersetzungsmöglichkeiten beschränkt, als nicht ideal, was unter anderem bei der Übertragung der Kulturspezifika auffallend sein kann.

Diese Arbeit soll anhand ausgesuchter Beispiele darstellen, wie mit den kulturspezifischen Problemen in der Synchronisation der Animationsfilme umgegangen wurde. Sie stellt die Frage, welche Strategien zur Übertragung der Musik, sprachlichen Inhalte, Realien, Präsuppositionen, Anspielungen auf kulturelles Wissen oder andere Elemente der Ausgangskultur in dem Animationsfilm eingesetzt werden können. Wichtig ist auch die Frage, ob wir überhaupt über eine Kultur oder kulturspezifische Probleme in einem Animationsfilm sprechen können? Beinhaltet auch der Animationsfilm, der in einer irrealen Welt spielt, kulturgebundene Elemente oder Referenzen auf eine andere Kultur? Wie werden sie in der Synchronisation übertragen? Haben die eingesetzten Übersetzungsstrategien einen Einfluss auf die Qualität der Synchronisation?

Im ersten Kapitel dieser Arbeit wird das Medium „Film“ besprochen, die unterschiedlichen Filmelemente und Filmgenres dargelegt und Charakteristik des Animationsfilmes behandelt. Das zweite Kapitel beschäftigt sich mit den Arten der Filmübersetzung und stellt einen Vergleich zwischen Untertitelung und Synchronisation dar. Danach folgt das dritte Kapitel, das die Filmübersetzung in den gewählten Ländern präsentiert. In dem weiteren Kapitel wird die Filmübersetzung als kultureller Transfer betrachtet und Kulturspezifika im Film werden besprochen. Das Kapitel beschäftigt sich auch mit den Übertragungsarten der kulturspezifischen Problemen. Danach folgt die Analyse der zwei ausgesuchten Animationsfilmen (*Madagascar* und *Monsters, Inc*), in denen Kulturspezifika besprochen und Arten ihrer Übertragung dargestellt werden. Das letzte Kapitel gilt als Zusammenfassung der Arbeit und beantwortet die am Anfang der Arbeit gestellten Fragen.

1. Das Medium „Film“

Seit über hundert Jahren gewinnt der Film immer mehr an Beliebtheit und Popularität und gilt als ein universelles Medium, das über geographische und sprachliche Grenzen hinweg geht. Kaum ein anderes Medium verbindet so viele Nationen, Sprachen, Kulturen und Traditionen. Die meisten Zuschauer sind sich aber dessen nicht bewusst, dass sie Zeugen eines kleinen Wunders sind, das sich immer wieder erneut abspielt und nicht nur auf technischer und wissenschaftlicher Entwicklung beruht.

Im folgenden Kapitel wird zuerst das Medium „Film“ aus linguistischer Perspektive dargestellt, danach folgt eine kurze Beschreibung der spezifischen Filmelemente und Filmgenres, als auch Charakteristik des Animationsfilmes.

1.1 Film als multimedialer Text

Um den Film als einen Texttyp zu kategorisieren, muss zuerst erklärt werden, welche übersetzungsrelevante Textgruppe es überhaupt gibt. Reiß (1971) unterscheidet zwischen drei Texttypen und deren Mischformen: Der inhaltsbetonte Text (z.B. Pressenachrichten, Reportagen, Urkunde, Fachtexte), der formbetonte Text (vor allem künstlerisch gestaltete Texte), der appelbetonte Text (die beim Zuhörer/Leser eine bestimmte Reaktion bewirken) und der audio-mediale Text, der später bei Reiß/Vermeer 1984 als multimedialer Text klassifiziert wurde (vgl. Reiß 1971:34-51 und Reiß/Vermeer 1984:211). Audio-mediale Texte, zu denen auch der Film gehört, unterscheiden sich dadurch, dass sie auch außersprachliche Medien und nichtsprachliche Ausdrucksformen (Graphik, Optik, Akustik) bedürfen, um ihre Wirkung zu erzielen. Mit diesem Begriff werden vor allem Texte beschrieben, die für Radio und Fernseher angefertigt werden, aber auch unterschiedliche Bühnenwerke gehören zu dieser Kategorie. In den Texten dieser Art kommen auch Elemente anderer Texttypen vor (z.B. appellative oder informative Inhalte). Bei Übersetzung der audio-medialen Texte ist besonders die Wirkung auf das Zielpublikum von Bedeutung,

der die Priorität gegeben werden sollte (vgl. Reiß 1971:49-51). Der Terminus „multimedialer Text“ berücksichtigt auch alle Texte, die über visuelle aber keine akustische Mittel verfügen (vgl. Reiß/Vermeer 1984:211).

1.2 Elemente des Filmes

Als multimedialer Text besteht der Film aus verbalen und nonverbalen Elementen. Delabastita (1990:101) unterscheidet zwischen unterschiedlichen Kodes und Signalen, die im Film zum Ausdruck kommen. Dazu gehören: akustische verbale Signale (Dialoge), akustische nonverbale Signale (Musik, Geräusche im Hintergrund), visuelle verbale Signale (unterschiedliche Schriften, Briefe, Dokumente, die zu sehen sind), visuelle nonverbale Signale. Zu relevanten Kodes gehören: der verbale Kode, die erzählerischen Kodes, die moralischen Kodes, filmischen Kodes und Kleiderordnung. Alle Bestandteile des Filmes tragen wichtige Bedeutungen und sollten bei der Übersetzung berücksichtigt werden. Wesentliche Rolle im Film spielen auch solche Elemente wie z.B. Szenenfolge, Kamereinstellungen, Beleuchtung oder Perspektive, die für Verstehen des Filmes relevante Informationen übermitteln können.

1.3 Zur Rolle der sprachlichen Textmittel

Wie schon erwähnt, besteht der Film nicht nur aus verbalen Mitteln. Ihre Bedeutung für die Rezeption des Filmes wird hier aber genauer besprochen, weil bei der Filmübersetzung vor allem die sprachliche Ebene im Mittelpunkt steht und alle möglichen Veränderungen kommen meistens in dem verbalen Kode vor. Nach McKee (1997:388-394) hat der ausgesprochene Text für das Rezeption des Filmes nur zweitrangige Bedeutung. Lediglich 20% des ganzen Werkes können des Gehörten zugeschrieben werden. Das Publikum neigt dazu, die gesprochenen Inhalte schnell zu vergessen und konzentriert sich vor allem auf die visuelle Ebene, obwohl natürlich durch die Sprache bedeutungstragende Informationen übermittelt werden. Darüber hinaus ist es zu bemerken, dass die im Film verwendeten Dialoge oft von den realen Gesprächen abweichen. In der

Wirklichkeit enthalten die täglichen Konversationen viele Pausen, zwecklose Wiederholungen, informelle Sprache, kurze, einfache, manchmal nicht vollständig formulierte Sätze. Sie bestehen aus einer geringen Anzahl von Worten und fehlen an der notwendigen Pointe. In realen Gesprächen wird auch viel improvisiert und es gibt oft keine Zeit für Vorbereitung des Gesagten (vgl. McKee, 1997:388-389). Bei der Filmproduktion müssen die Dialoge spezielle Anforderungen erfüllen, also sich durch Ökonomie des Ausdruckes auszeichnen und so viel wie möglich mit so wenigen Worten wie möglich äußern. Sie sollten auch zu einem bestimmten Ziel führen und die gewisse Spannung des Filmes erzeugen. Deshalb äußern sich Charaktere in den meisten Filmen auf eine spezielle Weise und ihre Gespräche ähneln selten den realen Konversationen. Dialogautoren versuchen auch ihren Text so zu schreiben, damit das Prinzip Aktion/Reaktion behalten wird. Bei der Filmübersetzung müssen alle wichtigen Merkmale des filmischen Dialogs berücksichtigt und in dem Zieltext wiedergegeben werden. Es bedeutet auch, dass eine zu große Anzahl von unnötigen Informationen oder Aussagen, die länger als die aus der Originalfassung dauern, negative Auswirkungen auf die Rezeption des Filmes haben können. In dieser Hinsicht muss die besondere Aufmerksamkeit der Übertragung der kulturspezifischen Begriffen beigemessen werden, damit die übersetzten Ausdrücke so knapp wie möglich formuliert und die Anforderungen der typisch Filmdialogen erfüllt werden.

1.4 Filmgenres

Das Medium „Film“ kann zu verschiedenen Zwecken dienen und unterschiedliche Inhalte vermitteln. Mit der Entwicklung der Filmgeschichte und Filmtechniken tauchten immer mehr Filmgenres auf, die sich in Form und Handlung unterscheiden. Nach Faulstich (2004:121) sind Filmgenres „spezifische Erzählmuster mit bestimmten Konventionen im Sinne kultureller Schemata, die unseren Erwartungs- und Wahrnehmungshorizont prägen“. Es wird zwischen mindestens zwölf Hauptgenres unterschieden: Western,

Kriminalfilm, Melodrama, Science Fiction, Abenteuerfilm, Horrorfilm, Thriller, Komödie, Musikfilm, Erotik/Pornofilm, Katastrophenfilm, Kriegsfilm. Dazu existieren noch Subgenres (z.B. Vampirfilm als Subkategorie des Horrorfilmes) oder Mischformen von den Genres (vgl. Faulstich 2004:121). Die Kategorisierung der Filme nach konkreten Genres gibt dem Zuschauer Einsicht in Inhalte und Formen, vermittelt bestimmte Assoziationen und Atmosphären und trägt oft zum Filmerfolg bei, weil dadurch Erwartungen an den Film formuliert werden.

1.5 Spezifika des Animationsfilmes

Der Begriff „Animationsfilm“ bezeichnet einen Film, „bei dem zwei- oder dreidimensionale Figuren, Objekte und Zeichnungen einzelbildweise in unterschiedlichen Bewegungsphasen fotografiert werden, so dass bei der Projektion des Filmstreifens die Illusion der Bewegung entsteht.“ (vgl. Schoemann 2003:12). Zur Erzeugung dieser Illusion wird die Technik der Einzelbildschaltung benutzt, auch Bild-um-Bild-Technik oder „Stop Motion“ genannt. Dadurch werden Figuren oder Objekte, Aufnahme für Aufnahme, verändert und so entsteht den Eindruck der Bewegung. Darüber hinaus ist es notwendig, 24 Bilder pro Sekunde Film anzuwenden, um die Bewegung für das menschliche Auge sichtbar zu machen. Wichtig bei der Animation ist nicht die Ästhetik, sondern die Art der Umsetzung der Bewegung, die durch die Handlung ermittelt wird. Im Unterschied zum Realfilm, kann der Animationsfilm auch eine neue Wirklichkeit erschaffen, gilt als Ausdruck grenzenloser Phantasie, erzeugt neue Welten. Mit Einsatz der Computertechnik zur Produktion der Real- und Animationsfilme wird jedoch die Grenze zwischen den beiden Genres immer geringer.

1.5.1 Animationstechniken

Als Urvater der Animation gilt Emile Reynaud, der im Jahre 1877 das Praxinoskop mit einem Projektionsgerät verband. Damit wurde es möglich

Bildbänder aus Gelatinefolien auf eine Bildwand zu projizieren. Es gelang ihm die Technik der Zeichenprojektion, basierend auf die früheren Entwicklungen, die schon im 17. Jahrhundert aufkamen, zu vervollkommen. Reynauds Erfindung wurde aber zuerst mit Reihenfotografie, die die Bewegungsphasen darstellten und dann mit den ersten Realfilmen der Brüder Lumiere in den Hintergrund gedrängt. Genauso wurde auch das Interesse an der Animation immer schwächer. (vgl. Schoemann 2003:24-27).

Animation wurde lang unterschätzt und als zweitrangiges Genre behandelt. Erst in den 60-er Jahren des 20. Jahrhunderts hat sie Anerkennung gefunden und durch neue Entwicklungen und Formen zu unterschiedlichen Zwecken verwendet wurde: Nicht nur als ein reiner Kinderfilm, sondern auch als eine Kunstform, die wichtige Inhalte vermittelt. Eine große Rolle bei wachsender Anerkennung des Animationsfilmes spielten die entwickelten Animationstechniken, die auf Basis der Einzelbildschaltung entstanden. Im Folgenden werden sie kurz beschrieben:

1) **Sachanimation** – bei diesem Verfahren werden verschiedene Objekte oder Gegenstände nach einer Veränderung der Lage fotografiert. Sehr oft wird auch Zeitlupe oder Zeitraffer verwendet. Dabei spielt die Distanz der Objekte eine wichtige Rolle, um die Illusion der Bewegung zu erschaffen. Deshalb werden die Gegenstände meistens zweimal vor dem Wechsel der Lage fotografiert. Außerdem ist es auch von Bedeutung, eine richtige Tiefenwirkung eines Raumes durch entsprechende Lichtquellen oder Gestalten des Sets zu erzielen. Sachanimation fand Anwendung vor allem bei der Produktion der Werbefilme in den 50er und 60er Jahren des 20. Jahrhunderts.

2) **Flachfigurenanimation** gilt als eine der einfachsten Animationstechniken, in der graphische Vorstellungen wie z.B. Photos und Figuren aus Papier verwendet werden. Ausschnitte entstehen durch Fotografieren der

Positionsänderungen und animierte Figuren werden möglichst detailliert dargestellt. Zu den Nachteilen dieses Verfahrens gehört die geringe Anzahl der möglichen Kameraeinstellungen, Schwierigkeiten beim Erzielen der flüssigen Bewegungswiedergabe und Anwendung der Dialoge.

3) **Puppenanimation** wurde durch das traditionelle Puppentheater inspiriert. In dieser Technik finden Anwendung speziell für den Film hergestellte, bewegliche Puppen aus verschiedenen Stoffen, die unterschiedliche Figuren darstellen können. Besonders wichtig ist die Lichtsetzung, weil dadurch die Dramatik des Filmes besser vermittelt wird. Puppenanimation ist dreidimensional und die Tiefendarstellung und Dekoration sind von großer Bedeutung. Außerdem illustriert oft die Handlung verschiedene Literaturquellen, z.B. Märchen. Auch bei dieser Strategie gehört die Umsetzung der Dialoge zu den wichtigsten Nachteilen. Deshalb wird manchmal auf die Dialogliste verzichtet und die Handlung ist nur auf Bewegung und Beleuchtung beschränkt. Als Beispiel für einen nach dieser Technik hergestellten Film dient *Sesamstraße* oder *Wallace & Gromit*.

4) **Silhouettenanimation** – ist eine zweidimensionale Technik, in der Figuren aus verschiedenen Stoffen (z.B. Papier, Leder) vor einem Schirm, der von hinten beleuchtet wird, bewegt und darauf projiziert werden. Die Hintergründe bestehen aus transparenten Materialien und die Verwendung von mehreren Schichten aus dem matten Pauspapier erzeugen den Eindruck einer Räumlichkeit. Um die Animation zu erzielen, müssen die Figuren sehr genau, in kleineren Schritten, in Bewegung gebracht werden. Zu Nahaufnahmen werden neue, genauer ausgeschnittene Figuren verwendet.

5) **Zeichenfilm** gilt als die schwierigste Animationstechnik, die aus Zeichnungen, die Bild für Bild angefertigt und danach einzelbildweise fotografiert werden, entsteht. Die Projektion der Bilder erschafft die Illusion

der Bewegung. Es wird zwischen Vollanimation und Teilanimation unterschieden. In der ersten Technik wird die Bewegung genau und realistisch dargestellt, wobei der Raum aus Vor-, Hinter- und Mittelgrund besteht, die durch perspektivische Zeichnungen entstehen. Für eine Sekunde Film sind 24 Bilder nötig. Als typische Beispiele gelten hier Filme von Walt Disney. Im Gegenteil zur Vollanimation stellt die Teilanimation nur eine reduzierte Anzahl der Bewegungen dar. So bewegen sich z.B nur einzelne Teile der Figur (Augen, Hände) oder es wird nur eine Figur dynamisch dargestellt, obwohl mehrere Figuren gleichzeitig agieren. Darüber hinaus wird auch der Hintergrund nur auf die wichtigsten Elemente reduziert.

6) **Computeranimation** – mit der Anwendung des Computers zu den Animationszwecken begann eine neue Phase der Produktion der Animationsfilme. Heutzutage gilt die Computeranimation als die am besten für Animation geeignete Technik, die den Animationsprozess vereinfacht und viele Effekte und Verbesserungen ermöglicht. Der erste voll computeranimierte Film, *Toy Story*, wurde 1995 von Disney und Pixar produziert und danach wurde die Computertechnik zur Produktion der Animationsfilme immer häufiger verwendet. Bevor aber der ganze Animations- und Zeichenprozess mit Hilfe des Computers durchgeführt wurde, war es anfangs üblich, nur die Endphase, also die Animation, computergestützt vorzubereiten. Die Vorbereitung der einzelnen Bilder erfolgte zwar mit Hilfe des Computers, aber die Figuren oder Hintergründe wurden noch nicht völlig in einem Animationsprogramm angefertigt. Mit Entwicklung der Computerbranche entstanden auch neue Animationsprogramme, in denen eine Figur zuerst als ein dreidimensionales Skelett vorbereitet wird und danach einen Körper bekommt. Zur genaueren Darstellung der menschlichen Bewegungen wurde ein Motion Capture System entwickelt. Durch spezielle Anzüge mit Bewegungssensoren, die Schauspieler tragen, werden die Bewegungsdaten am Computer gespeichert

und zur Herstellung der animierten Figuren verwendet. Computergestützte Animation wird auch immer häufiger nicht mehr als Kunst, sondern eher als ein technisches Verfahren gesehen (vgl. Schoemann 2003:30-69 und Kübler 2001:1038-1042).

1.6 Zusammenfassung und Schlussfolgerung

In dem Kapitel haben wir gesehen, dass der Film aus verschiedenen Perspektiven betrachtet werden kann: als Kunst, multimedialer Text oder technisches Verfahren. Zuordnung des Filmes zu dem bestimmten Filmgenre löst entsprechende Assoziationen aus und vermittelt dem Publikum die wichtigsten Informationen. Trotz der Vielfalt der filmischen Ausdrücken lässt sich das Medium auf einige Grundelemente einschränken, die bei der Übersetzung berücksichtigt werden sollten. Sowohl die visuellen als auch die verbalen Elemente gelten als Träger der unterschiedlichen Inhalte, die bei der Interpretation des Filmes eine große Rolle spielen. Zu bemerken ist auch, dass die im Film verwendeten sprachlichen Mittel von der realen Sprechart abweichen und die verbale Ebene im Film eine zweitrangige Bedeutung hat. In den weiteren Unterkapiteln haben wir gesehen, dass der Animationsfilm als eine besondere Filmkategorie gilt. Abhängig von den eingesetzten Animationstechniken kann er eine unterschiedliche Anzahl von Elementen umfassen. Wegen des komplizierten Prozesses der computerisierten Produktion kann der Animationsfilm seine künstlerische Dimension verlieren. Trotzdem liefert er viel Unterhaltung und eröffnet eine Vielfalt an Möglichkeiten im Vergleich zum Realfilm.

2. Einführung in die Filmübersetzung

Mit dem Ende der Ära der Stummfilme tauchte ein Problem der Sprachbarriere auf. Der Wert der audiovisuellen Produktionen ließ nach und kleinere Länder waren nicht mehr im Stande, Filme für ihr Publikum zu drehen. Um die Filme dem internationalen Publikum zugänglich zu machen, wurde zuerst versucht, mehrere Sprachversionen auf einmal zu produzieren. MLV-Filme (Multiple Language Version) in zwei oder drei Sprachen gelten als die erste Lösung der Überwindung der Sprachbarriere: Die HauptdarstellerInnen im Film wurden mit SchauspielerInnen aus verschiedenen Ländern ersetzt, der Szenenaufbau und Drehort blieben dabei oft unverändert. Dieses Verfahren, das bis Ende der 30-er Jahre des 20. Jahrhunderts angewendet wurde, erwies sich aber als zu kostspielig. So entstand die Idee, Filme zu übersetzen, sowohl mit dem Verfahren der Synchronisation als auch der Untertitelung. Die beiden Methoden lösten beim Publikum Gegenreaktionen aus: Andere Stimme in der ausländischen Produktion oder gleichzeitiges Lesen und Ansehen der Bilder wurden nur nach einer gewissen Zeit akzeptiert. Bereits in den ersten Jahren der Filmübersetzung bereitete die Übertragung der außersprachlichen Elemente (Mimik, Gestik, kultureller Hintergrund) große Schwierigkeiten und wurde vielfach analysiert und diskutiert (vgl. Ascheid 1997 und Kalverkämper 1995:9).

2.1 Definition

Der Begriff „Filmübersetzung“ bezeichnet alle Methoden und Techniken, mit denen der Zugang zur fremdsprachigen Produktion für das Publikum, das die Ausgangssprache nicht kennt, erleichtert wird. Sie ermöglichen auch den Export der Filme in andere Länder (vgl. Tomaszekiewicz 2008:101). Die Übersetzung kann in verschiedenen Formen übermittelt werden, was vor allem von dem Zielpublikum und ihren Gewohnheiten, Thema, Kosten- und Zeitfaktor abhängig ist.

2.2 Arten der Filmübersetzung

Der sprachliche Inhalt des Filmes kann für ein fremdsprachiges Publikum auf verschiedene Arten und Weisen übertragen werden. Der übersetzte Text wird in schriftlicher oder mündlicher Form übermittelt. Im ersten Fall handelt es sich um die Untertitelung, im zweiten ist Synchronisation, Voice-over oder Simultanverdolmetschung gemeint. Die genannten Arten der Filmübersetzung gelten als die meist verbreiteten und am häufigsten verwendeten Verfahren in der Filmindustrie verwendeten Verfahren. Zu erwähnen ist jedoch, dass auch eine weitere Variante dieser Methoden, wie z.B. Kommentarfassung oder Erzählung manchmal zur Verwendung kommt. Im Folgenden werden die vier Hauptmethoden der Filmübersetzung genau definiert.

2.2.1 Synchronisation

Der Begriff „Synchronisation“ könnte als Bedeckung einer originellen Stimme mit einer anderen Stimme (nicht nur in einer Fremdsprache) bezeichnet werden (vgl. Dries, 1995:9). Das Ziel der Synchronisation ist es, eine audiovisuelle Produktion an das Zielpublikum anzupassen, was nicht nur die reine sprachliche Übertragung bedeutet. Im Idealfall, wirkt eine synchronisierte Produktion als Originalfassung und überzeugt das Zielpublikum von ihrer Glaubhaftigkeit. Deshalb sind die folgenden Faktoren zu berücksichtigen: quantitative und qualitative Lippensynchronität, Sprachtempo, Gesten- und Mimiksynchronität, eine passende Stimme.

Quantitative Lippensynchronität bedeutet die Gleichzeitigkeit von Lippenbewegungen und Ton, die trotz unterschiedlicher Lippenpositionen und des Sprachtempos vorhanden sein sollte (vgl. Herbst 1994:33). Die ungenaue Anpassung der Lippenbewegungen an den neuen Ton fällt leicht auf und beeinflusst negativ die Qualität der Synchronisation. Das Problem erscheint selbstverständlich nur bei On-Passagen, also wenn die Lippenbewegungen der sprechenden Person auf der Leinwand zu sehen sind. Anderenfalls können die

synchronisierten Passagen mehrere Informationen als in der Originalfassung enthalten sind oder die Personen können weiter sprechen, sogar wenn sie sich in der Originalfassung nicht mehr äußern.

Qualitative Lippensynchronität beschreibt die Gleichheit der Bewegungen der Artikulationsorgane in der Ziel- und Ausgangssprache. Betonung, Lippen- und Kieferstellungen bei Aussprache bestimmter Vokalen und Konsonanten können das Synchronisationsprozess erschweren (vgl. Herbst 1994:39). Fehlende qualitative Lippensynchronität ist aber nicht immer leicht erkennbar, denn sehr oft sind die Lippenbewegungen durch Licht, Kameraeinstellung oder andere Merkmale (Schnurrbart, Gesten, Mimik) bedeckt.

Außerdem ist auch das **Sprachtempo** von Relevanz, das wichtige Merkmale der sprechenden Person oder Bedeutungsinhalte übermitteln kann. Wenn aber die Sprechgeschwindigkeit von der Originalfassung abweicht, was oft der Fall ist, entstehen unterschiedliche Inhaltsverschiebungen (vgl. Herbst 1994:71). Ein zu schnelles Sprachtempo in der synchronisierten Version hinterlässt oft den Eindruck der Hektik oder Ungeduld, wobei bei einem zu langsamen Sprachtempo auf Unentschlossenheit oder Zweifel hingewiesen werden kann. So entstehen neue Interpretationsmöglichkeiten, die in dem Original nicht vorhanden sind.

Gesten und Mimik tragen auch wichtige Bedeutungen und Assoziationen und sollten bei der Synchronisation genau berücksichtigt werden. Laut Herbst (1994:50) hängen sie eng mit den ausgesprochenen Inhalten zusammen und verdeutlichen die betonten Worte oder Silben. Die Anpassung der Gesten und Mimik an die Zielsprache sollte deshalb als eine der Prioritäten bei der Synchronisation behandelt werden. Die synchronisierten Inhalte sollten genau da auftauchen, wo die entsprechende Geste oder Mimik zu sehen sind. Es kann aber auch vorkommen, dass in der synchronisierten Version auf so eine Weise artikuliert wird, dass man entsprechende Körpersprache erwartet, die aber nicht zum Ausdruck kommt (vgl. Herbst 1994:51). In so einem Fall entsteht fehlende Synchronität, wodurch die Rezeption eines Filmes negativ beeinflusst wird oder

die Illusion der Authentizität mindert.

Des Weiteren spielt auch die **Stimme** bei der Interpretation der Handlung und der Merkmalen der Figuren eine große Rolle. Sie verweist auf Geschlecht, Alter oder auch auf den sozialen Status und kann mit bestimmten Charaktereigenschaften assoziiert werden. Es ist aber zu berücksichtigen, dass mit derselben Stimme in verschiedenen Kulturen unterschiedliche Eigenschaften verknüpft werden (vgl. Herbst 1994:81). Um die wichtigen Bedeutungen, die mit der Stimme zusammenhängen, möglichst genau in der Synchronisation wiederzugeben, müssen zum Synchronisationsprozess solche Stimmen ausgewählt werden, die bestimmte Assoziationen hervorbringen.

Außerdem muss auch die Sprache der synchronisierten Version situativ angepasst werden. Eine zu große Anzahl an den typisch schriftlichen Ausdrücken wirkt nicht authentisch und führt zur Veränderung der Inhalte des Filmes. Wichtig ist, dass die gesprochene Sprache verwendet wird und so glaubhaft wie möglich klingt. Der entsprechende Gebrauch der Stilebene spielt auch eine wesentliche Rolle (vgl. Kurz 2006:71).

2.2.2 Untertitelung

Bei der Untertitelung wird der übersetzte Text im unteren Teil der Leinwand gezeigt und auf die gesprochenen Inhalte wird nicht eingegriffen. Das Publikum hört die originalen Dialoge und liest gleichzeitig den Text, was manchmal zu Problemen bei Rezeption und Verstehen der Handlung führen kann. Wegen der begrenzten Zeit und des begrenzten Raumes (die Untertitel sollten aus höchstens zwei Zeilen mit je bis zu 38 Zeichen bestehen und höchstens sechs Sekunden auf der Leinwand sichtbar sein) kommt es oft zur Kürzung des Ausgangstextes. Aus den technischen und ästhetischen Gründen kann weder die Zeitdauer der Untertitel noch der für sie bestimmte Raum vergrößert werden, weil dann entweder das Bild nicht sichtbar wäre oder es würde zur Asynchronität zwischen Bild und Übersetzung kommen. Deshalb ist es bei Untertitelung notwendig, die Aufmerksamkeit gleichzeitig auf Bild und Text zu lenken.

Nach einer Studie wird 30% bis 40% des originalen Textes bei dieser Übersetzungsart ausgelassen, wobei Entscheidungen bezüglich der notwendigen Auslassungen und Kürzungen immer nach bestimmten Strategien getroffen werden müssen. Dazu gehören vor allem: Expansion, Periphrase, Transfer, Imitation, Umschreibung, Dislokation, Kondensation (vgl. Tomaszewicz 2008:113 und Kalverkämper 1995:31).

Das nächste Problem dieses Verfahrens hängt mit der Umwandlung der gesprochenen Sprache in einen Text zusammen, was zur Zensur (z.B. Auslassung der Schimpfwörter oder bestimmten Inhalte) oder undeutlichen Wiedergabe der Informationen wegen Anwendung der Interpunktionszeichen beitragen kann.

2.2.3 Voice-over

Diese Übertragungsart wird vor allem im Fernsehen im Mittel- und Osteuropa verwendet. In anderen Regionen findet sie sehr selten Anwendung und nur bei bestimmten Filmarten, wie z.B. Dokumentarfilme oder bei Interviews. In diesem Verfahren ist der Originalton nur im Hintergrund zu hören und im Vordergrund wird ein übersetzter Text aus dem Off gelesen. Meistens liest alle Dialoge nur eine Person, es kommt aber auch vor, dass sowohl eine männliche als auch eine weibliche Stimme zu hören sind, die den verschiedenen SchauspielerInnen zugeordnet werden. Es ist auch zu bemerken, dass der gelesene Text meistens einige Millisekunden später als der Originalton auftaucht, damit die ZuschauerInnen die originellen Stimme von SchauspielerInnen hören können. Wie bei Untertitelung oder Synchronisation unterliegt auch hier der Text der notwendigen Kürzungen und Auslassungen, damit die Länge der Übersetzung und Lippenbewegungen an die ausgesprochenen Inhalte angepasst wird. Es gibt auch verschiedene Meinungen darüber, wie der Text vorgelesen werden soll: Ob es neutral oder mit Wiedergabe der Intonation, Sprachtempo oder Lautstärke präsentiert werden sollte. In Polen, wo die meisten Filme mit der Strategie des Voice-overs übertragen werden, liest der Lektor alle Inhalte neutral und gibt

keine Emotionen der SchauspielerInnen wieder, weil es zur Entstehung unerwünschter komischer Effekten führen könnte. Außerdem liest die Stimme aus dem Off auch weitere Elemente der Handlung vor, wie z.B. Briefe, Zeitungen, Eigennamen und andere Schriften, die auf der Leinwand zu sehen sind. Am Anfang und am Ende des Films werden auch wichtige Informationen über die Produktion vorgelesen, z.B. Titel, Untertitel, Namen der SchauspielerInnen, RegisseurInnen, AutorInnen der übersetzten Version (vgl. Tomaszewicz 2008:120). Zu den Nachteilen dieses Verfahrens gehört die Diskrepanz zwischen den gehörten, sich überlappenden Stimmen: Sehr oft werden die weiblichen Stimme auch von dem männlichen Lektor gelesen. Als negativ wird auch die Tatsache gesehen, dass in dem Film zwei Sprachen gleichzeitig zu hören sind, was ablenkend wirken kann. Darüber hinaus ist es in den Szenen mit vielen Charakteren schwierig zwischen der Aussagen von bestimmten Personen zu unterscheiden. Wenn mehrere Personen sich gleichzeitig äußern, können nicht immer alle Aussage vorgelesen werden (vgl. Szarkowska 2009:185-189).

2.2.4 Simultanverdolmetschung

Da dieses Verfahren in der Filmübersetzung sehr selten Anwendung findet, wird dem auch in der Literatur wenig Aufmerksamkeit gewidmet. Kalverkämper (1995:33) weist darauf hin, dass die translationswissenschaftliche Theorie des Simultandolmetschens sich auch teilweise auf die Filmübersetzung bezieht. Und so ist es zu erwähnen, dass zu den wichtigsten Merkmalen dieses Verfahrens das gleichzeitige Hören, Verstehen und Dolmetschen gehören. Darüber hinaus kommt es oft zu großem Zeitdruck und verschiedenen Störungen, die das Hören und Verstehen beeinträchtigen. Die Notwendigkeit der Aufmerksamkeitsteilung auf so viele Handlungen führt zu gewissen Textkürzungen, Auslassungen oder Verallgemeinerungen. Bei der Filmübersetzung haben die DolmetscherInnen oft die Möglichkeit sich den Film vorher anzusehen, wodurch die Anzahl der eventuellen Missverständnisse oder Fehler reduziert wird. Simultan werden vor

allem solche Filme gedolmetscht, die wenige Male oder nur ein Mal vorgeführt werden und die Untertitelung oder Synchronisation aus finanziellen Gründen nicht angewendet werden kann.

Bei diesem Verfahren hören die Zuschauer sowohl den originalen Ton als auch die Verdolmetschung oder – wenn ihnen Kopfhörer zur Verfügung stehen – können sie sich entscheiden z.B. nur die verdolmetschte Version einzuschalten.

2.3 Synchronisation im Vergleich zur Untertitelung

Da zu den meisten Verfahren bei der Filmübersetzung Synchronisation und Untertitelung gehören, werden oft diese Techniken miteinander verglichen, um ihre Vor- und Nachteile zu betonen und die Anwendungskriterien hervorzuheben. In der folgenden Tabelle werden die zwei Verfahren miteinander verglichen:

	Vorteile	Nachteile
Synchronisation	Ermöglicht eine Illusion der realen Welt, die Übersetzung ist nicht leicht erkennbar;	Die Zielsprache widerspricht dem kulturspezifischen Hintergrund (z.B. Eigenname, Wahrzeichen eines Landes);
	Einheit von Verbaltext und Bild;	Schwierigkeiten bei Übertragung der Dialekte;
	Kulturspezifika können besser übertragen oder erklärt werden, kulturelle Lücken können überbrückt werden;	Bei schlechter Synchronisation z.B. bei mangelnder Lippensynchronität wird die Illusion der Originalität zerstört;
	Bessere Umsetzung des Humors und der Wortspiele: Der gesprochene Text wirkt auf das	Erfordert große Kosten und lange Zeitdauer;

	Publikum schneller als die Untertitel;	
Untertitelung	Beeinflusst die Lesefähigkeit und Fremdsprachenkenntnisse, weil die Zuschauer die Originalfassung hören können;	Kann zum Informationsverlust führen, weil das Publikum sich nicht auf das Bild, sondern auf den Text konzentriert;
	Ermöglicht Zuordnung der Sprecher zu ihrem Länder; lässt unterschiedliche Sprachen zu erkennen;	Wegen der technischen Einschränkungen muss der Dialogtext gekürzt werden und Zuschauer haben wenig Zeit für Lesen;
	Gewährleistet die Authentizität des Filmes;	Umwandlung der gesprochenen Sprache in Text kann Probleme verursachen, Dialog wirkt unnatürlich;
	Erfordert keine große Zeit- und Kostenaufwand.	Keine Einheit von Bild und Verbaltext, die Illusion wird zerstört.

(vgl. Kurz 2006:52-63 und Herbst 1994:19-23)

Man kann nicht eindeutig sagen, welche Art der Filmübersetzung am besten die fremdsprachigen Inhalte überträgt. Die Wahl der geeigneten Strategie ist von der Filmspezifik, Erwartungen und Gewohnheiten der ZuschauerInnen abhängig. Wichtig sind auch die Kosten und der zeitliche Raum, der den ÜbersetzerInnen zur Verfügung steht.

2.4 Zusammenfassung und Schlussfolgerung

Die vier Hauptverfahren der Filmübersetzung ermöglichen es, die fremd-

sprachigen Produktionen an das neue Zielpublikum anzupassen und die Filmindustrie zu entwickeln. Je nach unterschiedlichen Faktoren, wie Kosten, Gewohnheiten oder Alter der Zielgruppe, werden andere Übersetzungsstrategien bevorzugt. Die Wahl der Übersetzungsstrategie bringt bestimmte Einschränkungen mit sich, die den Übersetzungsprozess beeinflussen und zur Veränderung der Bedeutung der filmischen Inhalte führen kann. In der Synchronisation spielen Lippsynchronität, Sprachtempo, Stimme, Gestik und Mimik eine entscheidende Rolle, was wichtig bei der Übertragung der Inhalte ist. All die Faktoren sind zu beachten, um eine erfolgreiche Synchronfassung zu liefern.

3. Zur Filmübersetzung in den gewählten Länder

Wie schon erwähnt, kann die audiovisuelle Produktion für das fremdsprachige Publikum auf verschiedene Arten übertragen werden. Wegen unterschiedlicher Faktoren bevorzugt jedes Land eine andere Strategie. Um den Hintergrund des analysierten Animationsfilmes besser zu erkennen, werden im Folgenden die Arten und die Häufigkeit der Filmübersetzung in den USA und Polen kurz besprochen. Der Grund warum gerade die zwei Länder präsentiert werden, hängt damit zusammen, dass zur empirischen Analyse der kulturspezifischen Problemen in der Synchronisation der Animationsfilme die amerikanischen Filme in der polnischen Synchronfassung ausgewählt wurden. Außerdem gelten die USA als der weltgrößte Produzent der Animationsfilme, die auch den europäischen Markt erfolgreich erobern. In Polen werden nur die Animationsfilme synchronisiert und deshalb wird der Qualität der Synchronfassung große Bedeutung beigemessen und dadurch entwickelt sich ein spezifischer Markt der Synchronisation der Animationsfilme.

3.1 USA

Da nicht viele fremdsprachige Filme in die USA übernommen werden, spielt auch die Filmübersetzung keine wichtige Rolle. Die kleine Anzahl der fremdsprachigen Produktionen in den USA ist auf große Konkurrenz im Bereich Filmproduktion auf dem amerikanischen Markt zurückzuführen, weil die Stärke der Unternehmen wie Paramount oder Disney die Durchsetzung der nicht-amerikanischen Filme am Markt erschwert. Es ist kaum überraschend, dass die erfolgreichsten Filme außerhalb der USA aus Großbritannien oder Irland stammen, weil die sprachliche Barriere nicht vorhanden ist. Das Durchführen der Filmübersetzung, sei es Synchronisation oder Untertitelung, und Etablierung auf dem amerikanischen Markt hängt auch mit großen Kosten zusammen, die für kleinere Unternehmen aus anderen Ländern nicht erreichbar sind. Außerdem tendieren die US-Bürger dazu, den untertitelten Filmen abgeneigt zu sein. Die

Synchronisation erfreut sich keiner großen Beliebtheit und es werden im Prinzip nur die Animationsfilme synchronisiert, vor allem das japanische Anime (vgl. Pearson/Simpson Khullar 2007:117-120).

3.2 Polen

Polen zählt weder zu den Synchronisationsländern noch zu den Untertitelungsländern. Die meisten Filme im öffentlich-rechtlichen Fernsehen werden mit Voice-over bearbeitet. Im Kino werden jedoch die fremdsprachigen Filme immer Untertitelt. Die Synchronisation stieß allgemein bei den ZuschauerInnen auf geringe Akzeptanz. Die Ausnahme sind Animationsfilme, die sowohl im Kino als auch im Fernsehen synchronisiert werden, damit der Film an das Zielpublikum angepasst wird. Als die erste synchronisierte Produktion in Polen gilt der amerikanische Zeichentrickfilm *Schneewittchen und die sieben Zwerge*, der 1938 in der polnischen Version auf der Leinwand kam. Von den 50er bis zu den 80er Jahren des 20. Jahrhunderts wurde in Polen sehr viel synchronisiert, viele Regisseure und Spezialisten im Bereich Synchronisation wurden auch im Ausland bekannt. Wegen der hohen Kosten hat später die Voice-over Technik die Synchronisation verdrängt. Nach der Statistik aus dem Jahre 2007, die Szarkowska in ihrer Artikel beschreibt (vgl. Szarkowska 2009:187), bevorzugen 52% der polnischen ZuschauerInnen Programme, die durch die Strategie des Voice-overs übersetzt wurden, 4,5% möchten Untertitelte Programme fernsehen und 43,5% haben lieber synchronisierte Produktionen.

3.3 Zusammenfassung und Schlussfolgerung

Wie wir in dem Kapitel gesehen haben, unterscheiden sich die Übersetzungsmethoden in den Länder, aus denen Filme zu der empirischen Analyse ausgewählt wurden, in hohem Maße von einander. Im Gegensatz zu Polen, wird in den USA eine geringe Anzahl an fremdsprachigen Filmen exportiert und daher spielt die Filmübersetzung eine geringere Rolle. In Polen findet vor allem Voice-over und Untertitelung Anwendung, in einigen Fällen

auch Synchronisation. Die letztere Methode gilt als typisch für Animationsfilme, womit die Bedürfnisse der jüngsten ZuschauerInnen berücksichtigt werden.

4. Kulturspezifika im Film

Filme entstehen in einem bestimmten Kulturkreis und enthalten auch Elemente der Ausgangskultur. Mimik, Geste, Eigennamen, Dialekte oder auch Verhaltensweise nehmen Bezug auf den kulturellen Raum und tragen auch viele für die Interpretation wichtige Informationen. Was bedeutet das für das Synchronisationsverfahren? Ist es möglich einen Film ohne Rücksicht auf die Kulturspezifika zu übertragen? Mit welchen Methoden kann man die Elemente der Ausgangskultur in die Zielkultur übermitteln? Im Folgenden wird die Filmübersetzung aus dem Blick des kulturellen Transfers betrachtet und anschließend die Kulturspezifika im Film, besonders im Animationsfilm, dargestellt.

4.1 Filmübersetzung als kultureller Transfer

Filmübersetzung, genau so wie Textübersetzung, gilt als kultureller Transfer, denn durch das im Film enthaltene Informationsangebot des Produzenten an den Empfänger werden auch kulturelle Inhalte geliefert. Die Sprache gehört zur Kultur und dadurch werden wesentliche kulturelle Elemente übermittelt, die eine große Rolle beim Verständnis des Informationsangebotes spielen. Der Begriff „Kultur“ und „kultureller Transfer“ wurden von vielen Autoren unterschiedlich definiert. Zum Ziel dieser Arbeit verwenden wir die folgende Definition der Kultur, die an die Bedingungen der Translation angepasst wurde:

„In Anlehnung an Goodenough (1964:36) lässt sich Kultur für die Zwecke des Übersetzers und Dolmetschers definieren als all das, was dieser im Hinblick auf seine Ausgangsgesellschaft und auf seine Zielgesellschaften wissen und empfinden können muss,

- (1) damit er beurteilen kann, wo sich Personen in ihren verschiedenen Rollen so verhalten, wie man es von ihnen erwartet, und wo sie von den gesellschaftlichen Erwartungen abweichen;
- (2) damit er sich in den gesellschaftlichen Rollen, die ihm – z. B. von seinem

Alter und Geschlecht her – offenstehen, erwartungskonform verhalten kann, sofern er dies will und sich nicht etwa dazu entscheidet, aus der Rolle auszubrechen und die daraus erwachsenden Konsequenzen in Kauf nehmen;

(3) damit er die natürliche und die vom Menschen geprägte oder geschaffene Welt (zu letzteren gehören natürlich auch die Texte) jeweils wie ein Einheimischer wahrnehmen kann“ (vgl. Göhring 1980:71-77).

ÜbersetzerInnen und DolmetscherInnen werden also als VermittlerInnen zwischen unterschiedlichen Kulturen beschrieben; „all das“, was der Begriff „Kultur“ umfassen sollte, stellt aber eher ein vages Bild dar. Im Mittelpunkt steht Wissen, Empfinden und Benehmen, die konkreten Elemente der Kultur wurden nicht genannt und so taucht die Frage auf, ob darunter Normen, Konventionen, Tradition oder andere Elemente zu verstehen sind. Über Bestandteile der Kultur spricht u.a. Vermeer in seiner Definition, in der er Kultur als: „die Gesamtheit der Normen, Konventionen und Meinungen, nach denen sich das Verhalten der Mitglieder einer Gesellschaft richtet, und die Gesamtheit der Resultate aus diesem Verhalten (z.B. der architektonischen Bauten, der universitären Einrichtungen usw. usw.)“. (Vermeer 1990:9).

Vermeer (1990:32) unterscheidet auch zwischen Para-, Dia- und Idiokultur. Parakultur bezeichnet eine Kultur als Gesamtheit, eine Gesamtgesellschaft, die nicht präzise definiert wurde. So kann z.B. europäische, österreichische oder osteuropäische Gesamtgesellschaft als Parakultur bezeichnet werden, die sich durch spezifische Charakteristika auszeichnen und auch in sich differenzieren sind (z.B. verschiedene Sprachen). Jede Parakultur besteht auch aus einzelnen Diakulturen, die ein Teil der Gesamtgesellschaft bezeichnen. So können z.B. unterschiedliche Berufs- und Altersgruppen oder soziale Klassen als Diakulturen definiert werden. Die werden weiter in Idiokulturen aufgegliedert, die als eine Kultur des Individuums zu verstehen sind. Abgrenzung der Kulturschichten kann nur aus gegebener Perspektive und abhängig von dem konkreten Analyseziel bestimmt werden (vgl. Witte 2007:58-60). So kann z.B. die österreichische

Gesamtgesellschaft je nach dem Analyseziel sowohl als Para- oder Diakultur (als Teil der europäischen Gesellschaft) bezeichnet werden. Darüber hinaus verfügt jeder Mensch über Anteile an verschiedenen Teilkulturen (Idio-, Para- und Diakulturen) und kann sich in mehreren „kulturellen Welten“ wiederfinden (vgl. Kadrić/Kaindl/Kaiser-Cooke 2010:29).

Kaiser-Cooke (2007) stellt Kultur als eine gewisse Ordnung dar, durch die die Welt interpretiert wird. Jede Lebensgemeinschaft verfügt über eine eigene Ordnung, über eigene Kultur, die verschiedene Verhaltensweisen, den Umgang mit anderen Menschen, die Art und Weise des Denkens oder den Glauben bestimmt. Anders gesagt gilt Kultur als eine Sammlung „gesellschaftlicher Erfahrungen, Denkstrukturen und Handlungspraktiken“ (Kadrić/Kaindl/Kaiser-Cooke 2010:27), sie ergibt sich aus unserer Umgebung, aus unseren Bedürfnissen, die mit der Umgebung zusammenhängen (in Bezug auf die Realität) und aus der Art und Weise wie die Bedürfnisse behandelt werden und wie über diese kommuniziert wird. Kultur interpretiert die Beziehung der Menschen zur Welt und zu der bestimmten Umwelt und definiert, was eigentlich mit dem Begriff „Umwelt“ gemeint wird. Sie ist in der bestimmten Umwelt gültig und erläutert wie sie geschaffen wurde, was zum Überleben in der Umwelt notwendig ist und was zu ihren wichtigsten Elementen gehört. Von großer Bedeutung ist die Bemerkung, dass Kultur als ein Verhältnis zur realen Welt, eine andere, subjektive, verfremdete Welt gestaltet, die nicht gleich mit der objektiven Realität ist. Es besteht aber eine Beziehung zwischen den zwei Welten, weil Kultur durch mittelbare Erfahrung der Menschen mit der objektiven Welt erzeugt wird: Sie bezieht sich auf die reale Welt über das menschliche Bewusstsein. (vgl. Kaiser-Cooke 2003:38-40). In jeder Kultur werden andere Aspekte, andere Elemente der Realität als relevant gehalten, was mit unterschiedlicher Erfahrung der Welt zusammenhängt (vgl. Kadrić/Kaindl/Kaiser-Cooke 2010:28-29). Durch Kultur nehmen wir die Realität wahr und kommunizieren darüber durch Sprache, die aber nicht übereinstimmend mit der Erfahrung der Realität ist, sondern unsere Erfahrungen mit Benennungen definiert. Sprache ist also kulturgebunden,

sie spiegelt unsere Kultur wider und ist durch Kultur geprägt. Jede Art der Kommunikation, sei es tägliche Gespräche, Literatur, Film oder Wissenschaft, gilt also als kulturspezifisch (vgl. Kaiser-Cooke 2007:29-30 und Kaiser-Cooke 2003:40-46).

Bei der Filmübersetzung handelt es sich immer um ein Transfer zwischen zwei oder mehreren Kulturen, zwischen zwei oder mehreren Sprachen und unterschiedlichen Interpretationen der Welt. Die Rolle der FilmübersetzerInnen ist es also, die Unterschiede zwischen den Kulturen zu überbrücken zu versuchen oder eine Welt näher der zweiten Welt zu bringen. Zum Vergleich der unterschiedlichen Kulturen hat sich u.a. Löwe geäußert (1990:94), der meint, dass Elemente der eigenen und fremden Kultur intuitiv gekannt und beherrscht werden. Dabei kann das Kennenlernen der fremden Kultur nur anhand des Wissens der eigenen Kultur erfolgen und nur mit Hilfe dieser können die Elemente der fremden Kultur interpretiert und erkannt werden. Die Kenntnis der fremden Kultur ist aber nie vollständig und wird durch einen anderen Charakter als die einheimische Kultur gekennzeichnet. Zum Erwerb der fremden Kulturkompetenz ist es von Bedeutung, die einzelnen Realien und das Gesamtverhalten der Angehörigen der Kultur kennenzulernen. Die Fähigkeit, die beiden Kulturen einander näher zu bringen, spielt ebenfalls eine große Rolle. Gerade diese Fähigkeit sollten alle ÜbersetzerInnen und DolmetscherInnen besitzen, um die Kommunikation zwischen Mitgliedern unterschiedlicher Kulturen zu ermöglichen. Bei der Filmübersetzung, in der nicht nur die Sprache, aber auch visuelle und andere akustische Elemente vorkommen, ist das richtige Erkennen von fremden Kulturelementen und entsprechender Umgang mit Kulturunterschieden von enormer Bedeutung.

Unabhängig von der Interpretation und Definition des Begriffes „Kultur“ sind alle Autoren der Meinung, dass Translation als Kulturtransfer gilt (Reiss/Vermeer nennen Translation „eine Sondersorte kulturellen Transfers“, vgl. dazu Reiss/Vermeer 1984:13) und nicht lediglich als sprachliche Übertragung

behandelt werden kann. So ist es auch bei der Filmübersetzung, in der die kulturellen Inhalte im Vordergrund stehen. Whitman-Linsen (1992:125) weist darauf hin, dass der Film ein Spiegel einer Kultur ist und viele visuelle und akustische Elemente der bestimmten Kultur übermittelt. Die Übertragung des Filmes kann also nicht nur sprachgebunden sein, denn auch das Bild und Ton tragen wichtige Informationen, die kulturgebunden sind. Dialoge bilden nur einen Teil aller Elemente des Filmes. Ebenso viel Bedeutung kann man der Musik, Bildern oder der Körpersprache zuschreiben, die zum Problem der kulturellen Unterschiede beitragen können, was das Nachvollziehen der Handlung erschwert. Ohne Berücksichtigung der konkreten Situation im Film, des Wissens des Zielpublikums und der Übertragungsart ist Translation des Filmes, die als kultureller Transfer gilt, nicht möglich. Solches Verfahren würde zu Missverständnissen führen und die Wirkung des Endproduktes würde dem Ausgangsprodukt widersprechen.

4.2 Kulturspezifische Elemente im Film

Kulturspezifika werden nur anhand des Vergleichs der Kulturen verdeutlicht. (vgl. Witte 2007:97-109). Als charakteristisch für eine Kultur wird das bezeichnet, was in der eigenen Kultur nicht vorkommt:

„(...) ein (für jemanden gegebenes) kulturelles Phänomen kein 'Kulturspezifikum' sein kann, sondern erst im und durch den Vergleich als solches 'konstituiert' wird. Aussagen über die 'Existenz' von 'Kulturspezifika' (auch über solche der Eigenkultur) sind daher zu relativieren: Kulturelle Phänomene werden erst durch einen Vergleich zu 'Kulturspezifika'.“ (Witte 2007:99)

Die TranslatorInnen müssen auch über eine „Kompetenz-zwischen-Kulturen“ verfügen, die ihnen einzuschätzen ermöglicht, wie die Angehörigen der zwei Kulturen von einander wahrgenommen werden und welches Wissen über die fremde Kultur sie besitzen (vgl. Witte 2007:169-170).

Bei der Filmübersetzung, wie bei der Übersetzung aller Textsorten, muss also in

jedem Fall eingeschätzt werden, was als kulturspezifisch gilt, um eine entsprechende Übersetzungsstrategie anwenden zu können.

Die kulturspezifischen Elemente im Film können entweder als linguistisch oder extralinguistisch beschrieben werden. Die ersten beziehen sich z.B. auf Metapher, Idiome, Wortspiele, Besonderheiten in Grammatik und unterschiedliche Dialekte. Zu den außersprachlichen Problemen zählen vor allem Elemente, die im Bild (Gestik, Mimik) zu sehen sind, aber auch Musik, Geräusche und Elemente der Geschichte, Geografie, Gesellschaft und Kultur. Diese wurden von Nedergaard-Larsen (1993:211) in der folgenden Tabelle zusammengefasst:

Extralinguistic culture-bound problem types		
Geography etc.	geography	mountains, rivers
	meteorology	weather, climate
	biology	flora, fauna
History	buildings	monuments, castels etc.
	events	wars, revolutions, flag days
	people	well-known historical persons
Society	industrial level (economy)	trade and industry energy supply etc.
	social organization	defence, judicial system police, prisons local and central authorities
	politics	state management, ministries electoral system, political parties politicians, political organisations
	social conditions	groups, subcultures living conditions, problems
	ways of life, customs	housing, transport, food, meals, clothing, articles for everyday use family relations

Culture	religion	churches, rituals, morals ministers, bishops religious holidays, saints
	education	schools, colleges, universities lines of education, exams
	media	TV, radio, newspapers, magazines
	culture, leisure activities	museums, works of art literature, authors theatres, cinemas, actors musicians, idols restaurants, hotels nightclubs, cafes sports, athletes

Selbstverständlich umfasst die Tabelle nicht alle außersprachlichen Elemente. Zu erwähnen sind z.B. das Maßsystem, Gesten und Mimik, Musik, Verwendung anderer Sprachen, Währungseinheiten und Anredeformen. Hierbei handelt es sich um relevante Faktoren, die allerdings bei der Übersetzung zu Problemen führen können. Im Film wird besondere Aufmerksamkeit auf das Bild gelenkt, deshalb sind die nonverbalen Elemente der Kommunikation und Ausgangskultur leicht erkennbar. Und so stellt sich die Frage, ob nonverbale kulturspezifische Unterschiede übertragbar sind? Wie ist es möglich, das kulturspezifische Bild in eine andere Kultur zu übermitteln? Solche Komponenten der Kultur wie Kleidung, Körpersprache, Bewegungsart oder Essen können nicht in einer Fußnote oder als ein zusätzlicher Kommentar erläutert werden. Das Bild löst auch gewisse Assoziationen aus und kann von dem fremdsprachlichen Zielpublikum nicht immer erfolgreich dekodiert werden.

4.2.1 Realia

Mit dem Begriff „Realia“ werden in der Translationswissenschaft solche

Phänomene beschrieben, die nur einer Kultur gehören. Im *Handbuch Translation* definiert sie Markstein (1998:288) als:

„(...) Element des Alltags, der Geschichte, der Kultur, der Politik, u. dergl. eines bestimmten Volkes, Landes, Ortes, die keine Entsprechung bei anderen Völkern, in anderen Ländern, an anderen Orten hat (...)“.

Realia haben kein Äquivalent in einer anderen Kultur, deshalb bereiten sie Probleme bei der Übersetzung. Besonders gilt es aber für Synchronisation, bei der es üblicherweise keine Zeit für Definition oder Erläuterung eines Phänomens gibt und die schlechte Lösung (z.B. unpassende Übernahme) das Verstehen der Handlung erschwert.

In der Filmübersetzung werden die für das Zielpublikum bekannten Realia oft übernommen (z.B. Elemente der nordamerikanischen Kultur wie Halloween oder Thanksgiving). Wenn aber die Übernahme eines Elementes zu Verständnisproblemen führen könnte oder wenn die Realia in der Zielkultur als fremd gelten, muss eine andere Strategie verwendet werden und das fremde Element aus der Ausgangskultur muss durch ein anderes Phänomen aus der Zielkultur ersetzt werden.

4.2.2 Präsuppositionen

In der Filmübersetzung erscheint häufig auch ein weiteres Phänomen der Ausgangskultur, das mit dem Begriff „Präsupposition“ zu beschreiben ist. Darunter versteht man: „Wissensvoraussetzungen, die die Kommunikation innerhalb einer Gruppe erleichtern. Bestimmte Kenntnisse können vorausgesetzt werden, ohne dass sie einer Erklärung seitens des Senders bedürfen, und es wird erwartet, dass der Adressat die Botschaft ohne Erklärungen der Wissensvoraussetzung entschlüsseln kann“ (vgl. Herbst 1994:126).

Kulturspezifische Präsuppositionen werden in der Filmübersetzung durch einen anderen, für das Zielpublikum verständlichen Begriff oder durch eine Präsupposition aus der Zielkultur ersetzt. Es kommen auch solche

kulturübergreifende Präsuppositionen vor, die den Mitgliedern mehreren Kulturen bekannt sind und keine Erklärung erfordern, vor allem wenn ein Bezug auf das allgemeine Weltwissen genommen wird (z.B. Namen solcher Persönlichkeiten wie Barack Obama oder Arnold Schwarzenegger). Die Rolle der ÜbersetzerInnen ist es also, genau zu bedenken, über welches Wissen über die Ausgangskultur das Zielpublikum verfügt, um die entsprechende Erklärung zu liefern oder ein Element aus der Originalfassung zu übernehmen (vgl. Kurz 2006:128).

4.2.3 Nonverbale Elemente

Kulturgebundenheit können auch bestimmte nonverbale Elemente aufzeigen. Dazu zählen vor allem Musik, Geräusche, Körpersprache (Geste, Mimik, Bewegungen) und Parasprache (Stimme, Art des Sprechens), die durch soziokulturelle Bedingungen geprägt werden. Für den Begriff „Parasprache“ gilt die folgende Definition:

„(...) the nonverbal voice qualities, voice modifiers and independent utterances produced or conditioned in the areas covered by the supraglottal cavities (lungs and esophagus), down to the abdominal muscles, as well as the intervening momentary silences, which we use consciously or unconsciously supporting, or contradicting the verbal, kinesic, chemical, dermal and thermal or proxemic messages, either simultaneously to or altering with them, in both interaction and noninteraction.“ (Poyatos 1993:6).

Parasprache kann also relevante verbale Inhalte ersetzen, z.B. durch Intonation oder Pausen kann der Eindruck der Verzögerung, des Zweifels oder auch Ironie und Skeptizismus übermittelt werden, die die sprachlichen Aussagen widersprechen, betonen oder modifizieren.

Unter Körpersprache ist Folgendes zu verstehen: „nicht-verbale Kommunikation durch Zeichen oder Signale, Elemente des Verhaltens, der Erscheinung usw. eines Organismus, das von den Sinnesorganen eines anderen Organismus

wahrgenommen wird und dessen Verhalten beeinflusst“ (Argyle 1982:14).

Para- und Körpersprache begleiten ständig die sprachlichen Elemente und können die verbalen Äußerungen verstärken oder, ganz umgekehrt, ihre Bedeutung modifizieren. Die Interpretation der körperlichen Elemente erfolgt durch das Verständnis der gesprochenen Inhalte und der Kommunikationssituation (vgl. Kalverkämper 1995:156). Außerdem liefern sie wichtige Informationen über Einstellungen und Gefühle der SprecherInnen. Dasselbe gilt für Parasprache, die auch relevante Elemente der Kommunikation übermittelt. Sowohl Körpersprache, als auch Parasprache hängen eng mit der bestimmten Kultur zusammen: Die Angehörigen der konkreten Kultur können spezifische Bewegungs- oder Intonationsarten vorweisen, die eine andere Bedeutung in einer anderen Kultur tragen können. Für Synchronisation bedeutet es, dass die genaue Dekodierung der Funktion der nonverbalen Elemente in der bestimmten Kultur von Relevanz ist, damit dieselbe Bedeutung mit gleichen oder anderen nonverbalen Elementen erreicht werden kann. Bei der Synchronfassung ist es selbstverständlich nicht möglich in die Körpersprache der Schauspieler einzugreifen, wenn aber die körperlichen Elemente vom Zielpublikum mit hoher Wahrscheinlichkeit missverstanden werden oder andere Assoziationen auslösen, sollte die verbale Aussage in der synchronisierten Version eine fehlende Bedeutung ergänzen.

Zu den wichtigsten Elementen jedes Filmes gehört auch Musik und Geräusche, die kulturspezifische Gebundenheit aufweisen können. Musik übermittelt oft Anspielungen auf Phänomene des bestimmten Landes, besonders wenn Volkslieder oder Nationalhymne zu hören sind. Manchmal kommen auch musikalische Anspielungen auf andere Filme vor, die dem fremdsprachigen Publikum unbekannt sind (vgl. Pruys, 1997:121). Ebenso als problematisch gelten kulturspezifische Geräusche, z.B. unterschiedliche Sirenen oder ein Klingeln, die anders in der Zielkultur läuten, aber trotzdem in der Synchronisation oft übernommen werden. Auf diese Art entsteht ein

Widerspruch zwischen der Sprache und den für eine andere Kultur spezifischen Lauten.

Des Weiteren gilt das Bild als enorm wichtiger Träger der Kulturspezifika und übermittelt auch Elemente, die die Sprache nicht vermitteln kann. Unterschiedliche Gebäude, Denkmäler, Sehenswürdigkeiten, Lokale, Landschaften oder Orte konkretisieren den geographischen, historischen, zeitlichen und kulturellen Kontext der Handlung und übermitteln Bedeutungen, die nicht verbalisiert werden. Ebenso wichtig sind z.B. Zeichen, Autos, Zeitungen oder Bekleidungsnormen, die relevante Assoziationen hervorrufen und neue Informationen zur Interpretation der Handlung liefern. In der Synchronisation verliert das Bild oft viele Informationen, weil Elemente einer anderen Kultur vom Zielpublikum nicht entziffert oder richtig interpretiert werden können.

Wegen der kulturspezifischen Elemente ist das Erzielen der vollständigen Glaubhaftigkeit der Synchronfassung eher unmöglich. Viele Phänomene müssen in der Synchronisation zusätzlich verbalisiert oder erläutert werden, damit das Zielpublikum die im Bild enthaltenen Informationen verstehen kann. In vielen Fällen werden aber nonverbale Inhalte nicht an die Zielkultur angepasst und so verliert der Film viele Interpretationsmöglichkeiten und führt zu Missverständnissen bzw. Verlust wichtiger Bedeutungen. Andererseits erlaubt solches Verfahren das Lokalkolorit des Filmes zu bewahren und man kann davon ausgehen, dass das Zielpublikum über irgendwelches Wissen über die Ausgangskultur verfügt.

Die Übersetzungsarten der Kulturspezifika werden im Kapitel 4.5 genauer besprochen.

4.4 Zur Kulturspezifika im Animationsfilm

Im Animationsfilm kommen alle erwähnten Phänomene vor, gelegentlich in einer anderen Form und in unterschiedlichem Ausmaß als im Realfilm.

Nonverbale Elemente können auf verschiedene Art und Weise vermittelt werden, je nach Grad der Ähnlichkeit der Figuren zu realen Personen. Besonders durch das im ersten Kapitel erwähnten Motion Capture System werden die nonverbalen Elemente immer besser nachgeahmt und somit auch kulturbedingt in Animationsfilme übertragen. Auch Realia einer Kultur werden in vielen Fällen beibehalten, weil die Animationsfilme nicht immer in fiktiven Welten spielen und die Elemente einer bestimmten Kultur (z.B. berühmte Gebäude, Städte, Denkmäler, Persönlichkeiten) widerspiegeln. Wenn aber eine neue Welt geschaffen wird (wie z.B. in *Monsters, Inc.*), entsteht diese meistens auf der Basis einer bereits vorhandenen Kultur und enthält bestimmte Kulturspezifika, die im Animationsfilm zu sehen sind. Darüber hinaus werden im Animationsfilm alle verbalen kulturspezifischen Elemente beibehalten, weil die Sprache unabhängig vom Filmgenre genauso kulturbedingt ist.

4.5 Übertragungsarten

Wie schon im Kapitel 4.2 erwähnt, können die im Film enthaltenen Kulturspezifika oft von ZuschauerInnen anderer Kultur nicht verstanden werden, besonders dann wenn die Kulturen von einander weit entfernt sind (z.B. japanische und österreichische Kultur). Deshalb muss die Filmübersetzung darauf achten, die Ausgangskultur der Zielkultur näher zu bringen, sie an das Zielpublikum anzupassen und die Lücken im Wissen zu schließen. Das ist durch eine Umkodierung der Symbole, die für das Publikum nicht verständlich sind oder durch Erklärung der fremden Elemente zu erzielen. Dabei können sich die ÜbersetzerInnen nach drei Strategien richten: Naturalisierung, in der die fremden Elemente durch die Elemente der Zielkultur ersetzt werden; Exotisierung (die Elemente der Ausgangskultur werden beibehalten) oder Neutralisierung, in der die kulturspezifischen Elemente neutralisiert werden und dadurch dass die allgemeine Terminologie verwendet wird und sich auf die universalen Phänomene bezieht (vgl. Kurz 2006:122 und Tomaszekiewicz 2008:153). Die Auswahl der entsprechenden Strategie hängt von vielen Faktoren ab, z.B. von

der Art des Filmes, der Situation, in der die Kulturspezifika verwendet werden oder von der Charakteristik des Zielpublikums. Laut Tomasziewicz (2008) wird jede Strategie mit den folgenden Übersetzungsverfahren realisiert: Auslassung des kulturspezifischen Ausdruckes, Übernahme des AS-Ausdruckes, Anpassung an die Zielsprache, Äquivalenz, Definition und Substitution mit deiktischen Ausdrücken. Darüber hinaus gilt auch die Strategie des Kompensierens als eine wichtige Methode bei der Übertragung der Kulturreferenzen.

4.4.1 Auslassung des kulturspezifischen Begriffs

Diese Technik wird in der Filmübersetzung verwendet wenn der Kontext auch ohne den kulturspezifischen Begriff klar und verständlich genug ist. In solchem Fall wird der Begriff in die Zielsprache nicht übertragen und das Übersetzungsproblem wird umgangen. Natürlich kommt es dabei zum partiellen Bedeutungsverlust, oft gilt aber Auslassung als unvermeidbar, besonders wenn es in der Synchronisation keine Zeit oder Platz für Erklärung des Begriffes gibt (vgl. Tomasziewicz 2008:155).

4.4.2 Übernahme des AS-Ausdruckes

Viele Eigennamen (z.B. Straßen, Theater, Städte) oder andere Phänomene der Ausgangskultur haben in der Zielkultur keine Entsprechungen. Um den besonderen Charakter des Ausgangsfilmes und die Wirklichkeit der Ausgangskultur zu bewahren, werden die kulturspezifischen Elemente in die Zielsprache übernommen. Mit der Zeit können die Begriffe an die neue Sprache assimiliert werden (z.B. unterschiedliche Gerichte wie „Hot-dog“, „Pizza“ oder Währungseinheiten wie „Dollar“) aber die erste Verwendung des Begriffes in der Zielkultur benötigt eine Erklärung, es sei denn der Kontext der Definition erlaubt es einen neuen Ausdruck auszulassen (vgl. Tomasziewicz 2008:157). Die Aufgabe der ÜbersetzerInnen besteht darin, richtig beurteilen zu können, welche kulturspezifische Elemente für das Zielpublikum verständlich werden und diese in die Zielsprache je nach Wissen des Zielpublikums zu übernehmen. Bei der

Filmübersetzung ist es jedoch schwer festzustellen für welche Zielgruppe der Film gedacht ist und über welches Wissen das Publikum verfügt. Laut Herbst (1994:241) ist es unmöglich, genau die Zielgruppe der Synchronfassung zu bestimmen, weil sie sich durch Heterogenität und Anonymität kennzeichnet. Deshalb beruhen die Entscheidungen der ÜbersetzerInnen nicht auf der Kenntnis des Zielpublikums, sondern auf der Vorstellung, ob und inwieweit die Kulturspezifika ihm bekannt sind.

Die direkte Übernahme des Ausdruckes bedeutet auch, dass bestimmte Konnotationen verloren gehen, obwohl in einigen Fällen das Bild die notwendigen Informationen ergänzt. Als eine Variation des Verfahrens erwähnt Döring (2006:38) Imitation, in der der ausgangssprachliche Ausdruck in der Zielsprache imitiert wird. Auf diese Weise wird das Lokalkolorit bewahrt, ohne die Gefahr, dass der übertragene Begriff zu exotisch für das Zielpublikum klingt. Imitation wird besonders zur Übertragung der Namen der Institutionen oder Phänomene verwendet, die in der Zielkultur auch existieren, aber mit einem anderen Begriff gekennzeichnet werden.

Koller betont auch, dass ein AS-Ausdruck unverändert als Zitatwort übernommen oder vollständig oder teilweise an die Normen (Phonetik, Morphologie, Grapheme) der Zielsprache angepasst werden kann (vgl. Koller 1972:232).

3.4.3 Anpassung an die Zielsprache

Wie schon erwähnt, gibt es Fälle, wo die Übernahme sowie Auslassung als keine gute Techniken gelten. Um den Sinn nicht zu verfälschen oder zur Unverständlichkeit der Aussage nicht beizutragen, werden Kulturspezifika an die Zielkultur angepasst. Koller definiert diese Technik als „die Ersetzung des mit einem AS-Ausdrucks erfassten Sachverhalts durch einen anderen Sachverhalt, der im Kontext des kommunikativen Zusammenhangs der ZS eine vergleichbare Funktion hat“ (Koller 1983:165).

Tomaszkiewicz unterscheidet in dieser Technik zwei Vorgehensweise:

1) Verwendung eines äquivalenten Ausdruckes aus der Ausgangssprache

Hier werden die Kulturspezifika mit einen anderen Begriff aus der Ausgangskultur, der eine ähnliche Bedeutung trägt und für das Zielpublikum verständlich ist, ersetzt. Das Ziel dieses Verfahrens ist es, beim Zielpublikum möglichst gleiche Assoziationen auszulösen.

2) Verwendung eines äquivalenten Ausdruckes aus der Zielsprache

Es kommt jedoch häufiger vor, dass ein Äquivalent aus der Zielsprache ausgewählt wird. Durch das Verfahren wird ein Ausdruck aus der Zielkultur verwendet, der beim Zielpublikum vergleichbare Assoziationen als der originale Ausdruck beim Publikum der Ausgangskultur hervorrufen kann. Hier wird zwischen drei Äquivalenztypen unterschieden:

- a) **terminologische Äquivalenz** beruht auf Ersetzung des kulturspezifischen Begriffs aus der Ausgangssprache mit einem Begriff aus der Zielsprache, der dieselbe oder eine ähnliche soziale Funktion in seinem Kontext hat. Mit dem Verfahren werden z.B. Namen der Institutionen, Organisationen, Gerichte oder Feiertage übertragen.
- b) **funktionelle Äquivalenz** weist auf die Funktion eines Ereignisses oder Objektes in einem bestimmten Kontext hin. Der neue Begriff aus der Zielsprache sollte wenn möglich gleichartige Funktion in der Zielkultur besitzen.
- c) **kontextuelle Äquivalenz** bedeutet Ersetzung eines Begriffes mit einem anderen Begriff aus der Zielsprache abhängig vom Kontext. Als Ziel gilt die Auslösung entsprechender Assoziationen.

4.4.4 Adaptation

Adaptation (auch Adaption) gilt laut Tomasziewicz als ein besonderer Fall der

Äquivalenz (vgl. Tomaszkiwicz 2008:167), in dem ein Element der Ausgangskultur mit einem anderen, nicht unbedingt äquivalenten Element der Zielkultur ersetzt wird. Durch das Verfahren wird eine bestimmte sozial-kulturelle Wirklichkeit der Ausgangssprache mit Elementen der Kultur, die dem Zielpublikum bekannt sind, ausgetauscht, um bestimmte Konnotationen zu wecken. Die Übersetzung wird also an die Zielkultur angepasst und die Bedeutung des neuen Ausdruckes kann sich von dem Begriff in der Originalfassung unterscheiden. Deshalb entsteht die Gefahr, dass die Übersetzung nicht mehr glaubwürdig wird. Nederrgaard-Larsen (nach Döring 2006:40) merkt, dass Anwendung dieses Verfahrens in der Synchronisation zur Inkompatibilität zwischen dem übertragenen Dialog und den visuellen und auditiven Elementen führen kann. Jedoch bei der Übertragung der Wortspiele oder Humor, zu der die Adaptation in der Filmübersetzung oft verwendet wird, scheint die Gefahr der sprachlichen und bildlichen Inkompatibilität relativ gering zu sein.

Koller weist darauf, dass Adaptation im Zusammenhang mit der adaptierenden Übersetzung, also mit der kulturellen Assimilierung des AS-Textes, steht (vgl. Koller 1972:235). Es kann dazu kommen, dass der Ausgangstext nur als Grundlage für die Produktion des Zieltextes gilt und so die Grenze zwischen Textproduktion und Textreproduktion überschritten wird. Die Übersetzung der Animationsfilme ist von solchem Verfahren auch nicht frei, weil oft versucht wird, den Film an das junge Publikum anzupassen und zusätzliche kulturelle Inhalte in die Synchronisation zu integrieren. Als Beispiel dient die polnische Synchronisation des Animationsfilmes *Schrek*, in der fast alle amerikanischen Kulturspezifika mit den polnischen Realia ersetzt und viele Inhalte (Humor, Wortspiele, Andeutungen) hinzugefügt wurden.

4.4.5 Periphrase

Durch dieses Verfahren wird ein ausgangssprachliche Ausdruck in der

Zielsprache definiert oder umschrieben (vgl. Kalverkämper 1995:39). Bei der Periphrase, wie auch bei Übernahme des AS-Ausdruckes, müssen die ÜbersetzerInnen selbst entscheiden, welche Inhalte dem Zielpublikum unbekannt sein können und eine Definition oder ein Kommentar benötigen. Eine große Rolle spielt dabei die Distanz zwischen zwei Kulturen und Bedeutung der Konnotationen, die durch den AS-Ausdruck geweckt werden. Bei der Filmübersetzung gilt die Anwendung der Periphrase wegen des Zeit- und Platzmangels als problematisch. Wie Tomaszekiewicz anmerkt, ist die Periphrase kontextabhängig, was bedeutet, dass derselbe Ausdruck je nach der Funktion im Text unterschiedlich paraphrasiert werden kann (vgl. Tomaszekiewicz 2008:160).

4.4.6 Explikation

Wenn die in der Ausgangssprache verwendeten Begriffe wichtige Konnotationen tragen und für das Zielpublikum nicht verständlich sein können, greifen ÜbersetzerInnen zur Explikation, die eine spezifische Bezeichnung durch eine allgemeine Kategorie ersetzt (vgl. Kalverkämper 1995:38). Wie bei Periphrase, geht auch hier das Lokalkolorit verloren, wobei die bedeutungstragenden Elemente übermittelt werden. Schreiber weist darauf, dass Explikation auf Generalisierung beruht, weil dadurch ein Explikationsgrad erhöht wird: Ein bestimmter Sachverhalt aus der Zielsprache wird präziser und genauer als in der Ausgangssprache beschrieben (vgl. Schreiber 1993:228).

4.4.6 Substitution mit deiktischen Ausdrücken

Wegen der Knappheit werden in der Filmübersetzung einige Sachverhalte wie z.B. Abkürzungen, oder Eigennamen, die in der Ausgangskultur bekannt jedoch in der Zielsprache unverständlich sind, mit deiktischen Ausdrücken wiedergegeben (vgl. Tomaszkiwicz 2008:168). Die Anwendung solcher Worte wie „hier“, „da“, „das“ hängt auch mit dem Verlust des Lokalkolorites zusammen, aber ein Mangel an entsprechenden Begriffen in der Zielsprache oft keine andere Übertragungsart zulässt.

4.4.7 Strategie des Kompensierens

Viele Autoren verweisen auf die Kompensation als die wichtige Methode der Übertragung, die besonders bei den kulturspezifischen Elementen ihre Anwendung findet. Diese Strategie, die nach Thome (2002:301) mehr als eine „verschobene Entsprechung“ ist, beruht auf einer bestimmten „nichtwörtlichen Prozedur (...), die durch drei Kriterien als eigenständig und unverwechselbar markiert ist, nämlich durch die Beschränkung ihrer Anwendung auf die Erhaltung besonderer semantischer Nuancen, durch ihre Ausrichtung auf die diese Nuancen tragenden speziellen sprachlichen Mittel und durch die Neuplazierung der für diese eingesetzten Lösungen im zielsprachlichen Text.“ (Thome 1999 nach Thome 2002:301). Obwohl Kompensation vor allem in der literarischen Übersetzung verwendet wird, ist sie immer häufiger in den anderen Texten, auch in der Filmübersetzung als nützlich gesehen. Besonders bei der Übertragung problematischer Kulturreferenzen kann sie eine große Rolle spielen, weil die in der Übersetzung verlorenen Inhalte in einer anderen Form an einer anderen Stelle wiedergegeben werden und sich meistens auf die Zielkultur beziehen. Auf diese Art beinhaltet sowohl der Ausgangstext als auch der Zieltext viele unterschiedliche sprachliche Mittel, die zur Erzielung der vergleichbaren Textrezeption führen.

4.6 Zusammenfassung und Schlussfolgerung

Filmübersetzung gilt als kultureller Transfer, in dem kulturbedingte Inhalte in verschiedenen Formen auftauchen. Sowohl die verbale als auch die nonverbale Ebene beinhalten wichtige Bedeutungen, die in der Übertragung vorhanden sein sollten. Viele Übersetzungsprobleme, besonders im Falle der weit voneinander entfernten Kulturen, bereiten Realia und Präsuppositionen, die auf kulturelles Wissen verweisen. Um die „kulturelle Lücke“ zu schließen werden unterschiedliche Übertragungsarten eingesetzt, mit denen die kulturspezifischen Begriffe ausgelassen, mit anderen Ausdrücken ersetzt, adaptiert, übernommen, expliziert, periphrasiert, kompensiert oder an das Zielpublikum angepasst werden. So entsteht ein Endprodukt das dem Ausgangstext nahe ist und die Charakteristik der Zielgruppe berücksichtigt.

5. Zum Gegenstand der Analyse

Kulturspezifische Probleme im Animationsfilm werden in der vorliegenden Arbeit anhand der ausgesuchten Beispiele aus zwei Filmen analysiert. Sowohl der Animationsfilm *Madagascar* als auch *Monsters, Inc.* stammen aus den USA und werden im Vergleich zu den polnischen Synchronfassungen besprochen. Der Grund für die Auswahl der genannten Filmen liegt darin, dass die beiden Produktionen trotz ihrer Einbettung in einer bestimmten Kultur auch außerhalb der USA erfolgreich waren und wegen der verwendeten filmischen Ausdrucksformen als repräsentativ für andere Animationsfilme mit Kulturspezifika gelten können. Außerdem präsentieren die Filme zwei andere Welten: Die Handlung des Animationsfilmes *Madagascar* spielt sich in New York und auf Madagaskar ab, wobei die von *Monsters, Inc.* in einer fiktiven Welt abläuft. Der Film ist aber nicht frei von den kulturspezifischen Elementen, weil die neue Realität anhand der bereits vorhandenen amerikanischen Kultur konstruiert wurde. So wird auch ein Vergleich zwischen direkt und indirekt übernommenen Kulturspezifika dargestellt und die Frage, ob die Lösung der kulturspezifischen Probleme im Animationsfilm abhängig von der im Film abgebildeten Welt ist, beantwortet werden kann.

5.1 Der Animationsfilm *Madagascar*

Der computeranimierte Film *Madagascar*, unter der Regie von Eric Darnell und Tom McGrath, Produktion von Mireille Soria, stammt aus dem Jahre 2005 und wurde in den amerikanischen Dreamworks Animation Studios produziert. Er erfreute sich großer Beliebtheit sowohl in den USA als auch in Europa und drei Jahre später entstand eine genauso erfolgreiche Fortsetzung des Filmes unter dem Titel *Madagascar 2*.

5.1.2 Zur Handlung

Im New Yorker Zoo wohnen vier verwöhnte Tiere: das Zebra Marty, der Löwe

Alex, die Giraffe Melman und die Niepfelrddame Gloria. Nach seinem zehnten Geburtstag entscheidet sich Marty, ein Abenteuer zu erleben und in die Wildnis zu gehen. In der Nacht verlässt er alleine den Zoo und beginnt auf den amerikanischen Straßen zu spazieren. Seine Freunde bemerken aber, dass er weggelaufen ist und machen sich auf die Suche und dadurch für ein großes Chaos in der Stadt sorgen. Kurz danach werden die Tiere in einem Bahnhof durch Polizisten festgehalten und mit einem Schiff nach Kenia geschickt. Auf dem Weg gelingt es drei Pinguinen, die auch aus dem Zoo geflohen sind, die Steuerung des Schiffes zu übernehmen und die Schiffsroute in Richtung Antarktis zu ändern. Bei dem Richtungswechsel fallen plötzlich die Holzkästen mit den vier Freunden ins Wasser und die verwöhnten Tiere gelangen zufällig auf Madagaskar.

Zuerst fürchten sie sich, streiten miteinander und alle außer Marty versuchen einen Ausweg zu finden. Als alle Versuche scheitern, lernen sie endlich die Umgebung und eine freundliche Gruppe der Lemuren kennen. Die haben vor allem Angst vor dem Löwen, merken jedoch schnell, dass er sich nicht wie ein typisches Raubtier benimmt. Der König der Lemuren, Julien, will die neuen Freunde als Verteidigung gegen die Fossas einsetzen, die immer wieder die Lemuren stören oder fressen wollen. In der neuen wilden Umgebung findet es Alex immer schwieriger, seine natürliche, raubtierische Triebe zurückzuhalten: Er frisst beinahe seinen Freund und wird immer hungriger. Nach vielen peinlichen Erfahrungen entscheidet er sich, von seinen Freunden zu isolieren. In der Zwischenzeit befinden sich aber die anderen Tiere, sowohl die Lemure, als auch die Tiere aus dem Zoo, in großer Gefahr, weil die hungrigen Fossas ihren Angriff vorbereiten. Inzwischen kommen die Pinguine aus der Antarktis zurück und helfen dabei die anderen zu retten. Schließlich gelingt es den Freunden und Pinguinen sowohl die Fossas wegzuschicken als auch Alex' Triebe unter Kontrolle zu bringen. Wieder vereint und froh möchten sich die Tiere bald auf den Weg zurück nach New York machen.

5.1.3 Das Zielpublikum

Als Zielpublikum des Animationsfilmes *Madagascar* gelten sowohl Kinder als auch erwachsene ZuschauerInnen. Der Film lässt sich auf zwei Ebenen interpretieren: Die erste präsentiert eine unterhaltsame, für junge ZuschauerInnen bestimmte Animation, dessen Ziel vor allem Unterhaltung ist. Die zweite Interpretationsweise, reich an Metaphern, Ironie und Parodie, hängt eng mit den aktuellen Ereignissen zusammen und spielt auf politische und soziale Aspekte an, die nicht immer für Kinder verständlich sind. Außerdem spielen viele Szenen im Film durch Zitate, Musik oder Handlungen der Charaktere auf einige amerikanische populäre Produktionen an, z.B. *Matrix*, *Cast away* oder *Twilight Zone*. Die zweite Ebene, also Entzifferung aller möglichen Anspielungen und zusätzliche Inhalte, mag nicht immer für das fremdsprachige Publikum als problemlos gelten. Für den Synchronisationsprozess ist es von großer Bedeutung, die zwei Interpretationsebenen richtig zu identifizieren, damit die Synchronfassung auch für dasselbe Zielpublikum angefertigt werden kann. Der synchronisierte Film sollte, falls es möglich ist, alle Anspielungen auf bekannte Filme oder Aspekte des täglichen Lebens enthalten.

5.1.4 Analyse der kulturspezifischen Probleme

Die Analyse der Kulturspezifika erfolgt nach der Aufteilung in drei Gruppen: Realia, Präsuppositionen und nonverbale Elemente. Zuerst werden die Beispiele für die bestimmte Gruppe dargestellt und besprochen, danach folgt die Analyse der verwendeten Übersetzungsarten.

5.1.4.1 Realia

Die in dem Film enthaltenen Realia tauchen vor allem in Form der Eigennamen, die oft durch ein entsprechendes Bild begleitet werden oder als Bezeichnungen der Feiertage auf. Von großer Bedeutung sind auch Anspielungen auf kulturelles Wissen, das mit unterschiedlichen US-amerikanischen oder britischen Filmen zusammenhängt.

1) Eigennamen

Zu den wichtigsten Eigennamen gehören Bezeichnungen der Straßen, Gebäude, Städte, Persönlichkeiten und Sehenswürdigkeiten. Im Folgenden werden die originalen Aussagen zitiert und die Übersetzungsarten besprochen:

Bsp. 1

Melman: *You should take Lexington!*

(0:17:40)

Die Giraffe will ihren Freunden den richtigen Weg zeigen und verwendet den Namen der „Lexington Avenue“, die zu den bekanntesten Straßen der Stadt gehört. Auf diese Art wird bei dem amerikanischen Publikum ein Bild mit den populärsten Gebäuden, gläsernen Hochhäuser und schicken Hotels hervorgerufen. Die Straße wird auch mit großem Verkehr assoziiert. Die polnische Synchronfassung verliert derartige Assoziationen, weil der Name „Lexington“ nicht unbedingt geläufig ist und deshalb mit der Nummer 42. ersetzt wurde. Durch die Verwendung eines äquivalenten Ausdrucks aus der Ausgangskultur wird es dem polnischen Zuschauer klar, dass es um eine Straße geht. Die Verwendung der Ordinalzahl für die Bezeichnung der Straßen wird sofort mit der amerikanischen Kultur assoziiert, obwohl die zusätzlichen Konnotationen mit einer bestimmten Straße und mit ihren charakteristischen Gebäuden nicht übertragen wurden. An einer weiteren Stelle, in der die Straße mit ihren erkennbaren Merkmalen dargestellt wird, muss wieder eine Strategie der Auslassung und Anpassung an die Zielkultur verwendet werden:

Bsp. 2

Pferd: *What you gotta do is go straight back down west 42. It's on your left after Vanderbilt. If you hit the Chrysler Building, you've gone too far.*

(0:18:50)

Die Bezeichnung „Vanderbilt“ bezieht sich auf die Vanderbilt Avenue in New York, die neben der 42. Straße verläuft und nach Cornelius Vanderbilt, Architekten des Grand Central Terminals, genannt wurde. Chrysler Building gehört zu den Wahrzeichen der Stadt und ist das drittgrößte Gebäude in New York (319 Meter). Es wurde im Stil des Art Deco für Chrysler Corporation errichtet. Sowohl der Name der Straße als auch die Bezeichnung des Gebäudes wurden in der Synchronfassung ausgelassen, um den Text an das zielsprachliche Publikum, das nicht mit den Eigennamen vertraut sein mag, anzupassen. Die Aussage des Pferdes wurde in der Synchronfassung als: „Najprościej jak w ryj strzelił 42. do skrzyżowania, dworzec będzie za przejściem, tylko się nie zlej z tłem bo będzie niewyraźnie“ (Am einfachsten wäre, wenn du die 42. entlang gehst, bis zur Kreuzung, der Bahnhof ist hinter dem Fußgängerweg, aber verfließ dich nicht mit dem Hintergrund, weil es undeutlich wird) übertragen. Statt der kulturspezifischen Elemente sind also neutrale Bezeichnungen der städtischen Architektur zu hören, die mit zusätzlichen humoristischen Bedeutungen ergänzt werden. Was die qualitative und quantitative Lippensynchronität in diesem Fall betrifft, muss aber zugegeben werden, dass die neuen Inhalte nicht perfekt zu den Lippenbewegungen angepasst wurden und die längere polnische Aussage auch schneller ausgesprochen wird. Im originalen Text wurde es also auf eine kreative Art eingegriffen, was als ein charakteristisches Merkmal der polnischen Synchronisation gilt. Andere Beispiele für diese Übersetzungsart folgen in dem weiteren Teil der Analyse.

Namen der Gebäude sind auch an einer weiteren Stelle problematisch, wenn zusätzlich ein Name einer Persönlichkeit vorkommt:

Bsp. 3

Affe: *I heard Tom Wolfe is speaking in Lincoln Center.*

(0:17:55)

Der Satz wurde in der polnischen Version als: „W radiu mówili, że Clinton ma jakiś odczyt w narodowym“ (Im Radio wurde gesagt, dass Clinton einen Vortrag im National Theater hält) übertragen. Tom Wolfe, US-amerikanischer Journalist und Schriftsteller, erfreut sich in Polen keiner großen Popularität und deshalb wurde sein Name mit einem äquivalenten Ausdruck aus der Ausgangskultur ersetzt. Der Name des ehemaligen US-amerikanischen Präsidenten ist sowohl den jüngeren als auch erwachsenen ZuschauerInnen bekannt. Auch die Bezeichnung „Lincoln Center“ (der vollständige Name lautet „Lincoln Center for the Performing Arts“) mag für den durchschnittlichen polnischen Zuschauer fremd klingen. Das bekannteste Kulturzentrum in New York, in dem sich u.a. viele Theater befinden, wurde mit einem äquivalenten Ausdruck aus der Zielkultur übertragen. So werden die Elemente der fremden Kultur an das Zielpublikum angepasst, ohne viel in die Bedeutung, mit der viele Konnotationen zusammenhängen, einzugreifen.

Eine andere Strategie wurde bei der Übertragung des Mannschaftsnames *The Knicks* verwendet, der in die Synchronfassung direkt übernommen wurde. Die New York Knicks ist eine der erfolgreichsten Basketball-Mannschaften in den USA, die auch weltweit bekannt ist. Es kann aber vorkommen, dass die jüngeren ZuschauerInnen der Synchronfassung nicht mit dem Namen vertraut sind und die Bezeichnung kann keine Assoziationen mit Basketball oder Sport hervorrufen. An einer weiteren Stelle taucht wieder ein Eigenname einer Mannschaft auf:

Bsp. 4

Julian: *All hail the New York Giants!*

(0:40:55)

Die New York Giants sind ein Football-Team der amerikanischen Profiliga, das

oft mit der zitierten Aussage willkommen wird. In der Synchronfassung wurde die Bezeichnung wortwörtlich übersetzt (als „die Riesen aus New York“), was aber keine Assoziationen mit einem Football-Team hervorruft. Dem polnischen Zielpublikum kann der Name der Mannschaft fremd sein und deshalb würde auch die Übernahme des ausgangssprachlichen Ausdrucks, sei es der Eigenname der Mannschaft oder die ganze Phrase, keine sportlichen Konnotationen auslösen. Durch die wortwörtliche Übersetzung erscheint bei dem Publikum zumindest das Bild der wichtigen oder großen Wesen.

In dem originalen Text kommt sehr oft der Name der Stadt „San Diego“ vor, die in jeder Aussage anders übertragen wurde.

Bsp. 5

Melman: *Where exactly is 'here'? San Diego!*

(0:32:30)

Bsp. 6

Melman: *I'm telling you, this could be the San Diego Zoo.*

(0:32:54)

Bsp. 7

Alex: *Oh great, this is just great, San Diego!*

(0:33:25)

Bsp. 8

Marty: *I'm loving San Diego!*

(0:35:56)

San Diego, das wegen der schönen Strände und des milden Klimas bekannt ist, wurde in der Aussage aus dem Bsp. 5 mit der polnischen Stadt Sopot ersetzt. Die Verwendung des äquivalenten Ausdrucks aus der Zielsprache ruft bei dem Zielpublikum gleiche Konnotationen hervor. Im nächsten Beispiel wird der

Name der Stadt direkt übernommen, es kommt jedoch zur kleinen Veränderung der Aussage. Die Giraffe, die behauptet hat, dass die Tiere sich in Sopot befinden, sagt gleich: „A tak poważnie to jest zoo w San Diego“ (Im Ernst es ist aber ein Zoo in San Diego). Bei dem zielsprachlichen Publikum mag in diesem Fall keine Assoziationen mit Stränden und einem sonnigen Kurort ausgelöst werden und es stellt sich eine Frage, warum plötzlich eine amerikanische Stadt auftaucht (bei dem Bsp. 5 könnte man sich auch fragen, warum Tieren aus New York über eine polnische Stadt sprechen). Eine direkte Übernahme kommt auch in Alex' Aussage vor, die diesmal wortwörtlich, ohne Veränderung der Bedeutung, übertragen wurde. Im letzten Beispiel wurde eine Strategie der Auslassung verwendet und die Bedeutung der zielsprachlichen Aussage unterscheidet sich von der aus der Ausgangssprache: Marty erwähnt keine Stadt, stattdessen sagt er, dass ihm die kulturelle Infrastruktur des Ortes gefällt („Jak dla mnie zaplecze kulturowe, że mucha nie siada!“). Je nach Kontext hat also der Synchronautor eine andere Strategie ausgewählt, um die Dialoge an die Zielkultur anzupassen oder bestimmte Konnotationen auszulösen. Sowohl die quantitative als auch die qualitative Lippensynchronität wurde in den beiden Fällen beibehalten und die neuen Inhalte sehr gut an die Mimik und Lippenbewegungen angepasst. In dem Bsp. 8 wurde der polnische Satz schneller ausgesprochen und gilt nicht mehr als ein Ausruf, was in der Ausgangssprache jedoch der Fall ist.

Eine weitere Kulturreferenz kommt in einer Szene vor, in der Alex eine Freiheitsstatue baut. Sie ähnelt der Statue aus New York und durch brennendes Feuer sollte sie den Tieren helfen, einen Weg von der Insel zu finden. Obwohl die originale Bezeichnung „Lady Liberty“ in der polnischen Synchronfassung als „kulturelles Erbe“ übertragen wurde, kann das Element der amerikanischen Kultur erfolgreich identifiziert werden. Durch die Periphrase wurde die Funktion und Bedeutung der Freiheitsstatue definiert und der Begriff wurde mit der allgemeinen Bezeichnung übertragen.

2) Feiertage

Als kulturspezifisch gelten auch Bezeichnungen der Feiertage, die von Marty am Anfang des Filmes erwähnt wurden:

Bsp. 9

Marty: *I'll be here for my whole life, 356 days a year, including Christmas, Chanukkah, Halloween and Kwanzaa.*

(0:06:10)

Das Zebra nennt Feiertage, die zu verschiedenen Kulturen gehören: Die weltbekannten Halloween und Weihnachten, das jüdische Fest Chanukkah, das zum Gedenken an die Wiedereinweihung des zweiten Tempels gefeiert wird und das sieben Tage andauernde Fest Kwanzaa, das in den USA zu Ehren des universalen afrikanischen Erbes zwischen 26. Dezember und 1. Jänner gefeiert wird. Da nicht alle Feiertage außerhalb der USA genauso bekannt sind, wurden die zwei letzten Feste in der polnischen Synchronfassung mit anderen Feiertagen ersetzt. Statt „Kwanzaa“ und „Chanukkah“ spricht Marty vom Ostern und von dem ersten Mai, was für den polnischen Zuschauer problemlos verständlich ist. Durch Anpassung an die Zielkultur und Auswahl der kontextuellen Äquivalenten verliert die Aussage ihre Anspielung auf unterschiedliche Kulturen, trotzdem wird dem Publikum ein ähnliches Bild dargestellt: Die andauernde Arbeit und Monotonie, die sogar während der Feiertage das ganze Jahr lang nicht unterbrochen wird. Da die Aussprache des polnischen Begriffs, der für „Kwanzaa“ in der Synchronfassung verwendet wurde, länger dauert, wird auch die qualitative und quantitative Lippensynchronität in diesem Fall nicht völlig beibehalten. Die Aussage dauert einige Milisekunden länger als das Tier tatsächlich spricht und die Lippenbewegungen bei der Aussprache des polnischen Ausdrucks unterscheiden sich ein wenig von der Lippenbewegungen bei der Aussprache des originalen Begriffs.

3) Anspielungen auf andere Filme

Der Film spielt direkt oder indirekt auf viele amerikanische oder britische Produktionen an, die nicht immer als genauso populär in Polen wie in den USA gelten. Deshalb wurde die Synchronfassung an einigen Stellen (vor allem da, wo Zitate auftreten) an die Zielgruppe angepasst, wodurch die synchronisierte Version zusätzliche Bedeutungen (z.B. Parodie oder Ironie) verliert. Zuerst werden die verbalen Anspielungen besprochenen, dann folgen die Beispiele, in denen sich nur das Bild auf einen anderen Film bezieht.

In einer der ersten Szenen auf Madagaskar baut Alex „Lady Liberty“ und ruft zu einem Basketball: „Shut up Spalding!“, was eine Parodie von Wilson, ein Volleyball aus dem Film *Cast Away* ist. Die Hauptfigur in dem Film hat einen Freund aus einem Ball konstruiert, um seine Isolation auf einer Insel interessanter zu machen. Die Aussage der Löwen wurde ohne Veränderungen ins Polnische übertragen. Die Anspielung sollte auch für das Zielpublikum klar sein, weil auch in Polen *Cast Away* sehr populär war. Durch Alex' Aussage wird auch darauf hingewiesen, dass das Tier sich sehr verlassen und isoliert fühlt.

Wenn die Freiheitsstatue angebrannt wird, schreit Alex: „You burned it up! Darn you, darn you all to heck!“, was eine Parodie des Zitats: „You Blew it up! Damn you! Damn you all to hell!“ aus dem Film *Planet of the Apes* ist. In der Synchronfassung lautet die Aussage: „Ty potworze spaliłeś ją! Co to jest? Planeta małp czy co?!“ (Du Monster, du hast sie abgebrannt! Was ist das? Planet der Affen oder was?!). Das in dem Ausgangstext enthaltene Wortspiel könnte nicht genauso erfolgreich übersetzt werden, deshalb hat sich der Synchronautor entschieden, die Anspielung auf den Film auf eine andere, direkte Art zu übertragen. Die Aussage verliert aber an humoristischen Inhalten und die Kulturreferenz wird deutlicher als in der originalen Version. Da bei der Aussage Alex' Lippen nicht völlig zu sehen sind, konnte auch die synchronisierte Version länger dauern und musste nicht so genau an die Lippenbewegungen angepasst werden.

Als direktes Zitat aus einem Film gilt auch die Aussage eines Pinguins, der auf die Frage, was mit den Menschen passiert ist, antwortet: „We killed them and ate their livers!“. Das Zitat kommt aus *The Silence of the Lambs*, wo auf die ähnliche Frage Hannibal Lecter antwortet: „I killed him and ate his liver with some fava beans and a nice Chianti“. In der polnischen Synchronfassung wird die Anspielung auf den Film behalten, mit dem Unterschied, dass der Pinguin sich auf den zweiten Teil Lecters Aussage bezieht, der nicht in der originellen Version von *Madagascar* erwähnt wurde. Der übersetzte Text lautet: „Wyrwałem im wątrobę i popiłem pianką“, was ins Deutsche als: „Ich habe ihre Leber ausgerissen und dazu Schaum getrunken“ übertragen werden kann. Der polnische Satz ist länger deshalb wurde er auch schneller ausgesprochen, was aber keine negative Auswirkung auf die Lippensynchronität hat.

Die im Bild enthaltenen Anspielungen können zu mehreren Problemen bei der Synchronisation beitragen, weil im Falle einer nicht vom Zielpublikum bekannten Kulturreferenz kein Platz oder Zeit für zusätzliche Erklärung oder Ergänzung vorhanden ist. Eine der ersten Szenen auf Madagaskar zeigt Alex und Marty, die zu einander über den Strand im Zeitluppentempo laufen, was eine Anspielung an dem britischen Film *Chariots of Fire* ist. Auch die begleitende Musik kommt aus demselben Film. Dem polnischen Zuschauer mag die Musik bekannter als die Szene vorkommen, obwohl die Zuordnung zu dem konkreten Film Schwierigkeiten bereiten kann.

Als erkennbar für das Zielpublikum sollte aber eine Anspielung auf *American Beauty* gelten. Sie kommt vor in der Szene, wo der träumende Löwe in roten Steaks „schwimmt“ (in dem Film waren dies rote Rosenblätter). Die begleitende Musik kommt aus demselben Film und so wird die Referenz auf *American Beauty* noch deutlicher und die Parodie effektiver gemacht. Da die amerikanische Produktion aus dem Jahre 1999 auch in Polen sehr bekannt und erfolgreich war, kann der erwachsene Zuschauer die Kulturreferenz entziffern und somit wird die Wirkung des Zieltextes vergleichbar mit der Wirkung des

Ausgangstextes.

Ebenso ist auf der Basis der filmischen Parodie eine Szene aufgebaut, in der Lemure sich in einem Flug befinden. Eines der Tiere hält das Buch *To Serve Lemur*, was eine Anspielung auf die Episode *To Serve Man* der US-amerikanischen Serie *Twilight Zone* ist. Die Parodie der einen der populärsten Episoden der in den USA beliebten Serie mag aber für das polnische Zielpublikum nicht erkennbar sein, weil *Twilight Zone* sich keiner großen Beliebtheit in Polen erfreute. Der Titel wurde in der Synchronfassung in der Aussage eines Lemurs übertragen. Das Tier, sagt: „Jak rozgryźć lemura. To książka kucharska!“ (Den Lemur entziffern. Das ist ein Kochbuch!). Trotzdem ist die Anspielung auf den Film nicht klar und die damit zusammenhängenden humoristischen Inhalte sind in der Synchronfassung verloren gegangen. So eine Lösung beeinflusst auch ein wenig negativ die Lippensynchronität, weil die Art, in der das Tier spricht nicht der Art der Aussprache des polnischen Satzes entspricht (andere Lippenbewegungen, besonders der Grad der Mundöffnung und Lippenposition).

Eine weitere Kulturreferenz stellt eine Szene dar, in der Alex einen Wasserfall mit einem großen Kaktus in Form eines Kreuzes auf seinem Rücken herabstürzt. Sehr ähnlich beginnt der britische Film *The Mission*: Ein indianisches Volk bindet einen Priester an ein Kreuz und lässt ihn einen Wasserfall herabstürzen. Die Erkennung der symbolischen Inhalte kann aber nur für die erwachsenen oder für die mit filmischen Klassikern vertrauten ZuschauerInnen unproblematisch sein, weil der Film aus dem Jahre 1986 stammt und schwierige Themen behandelt.

Die Erkennung der letzten filmischen Kulturreferenz mag weniger Schwierigkeiten bereiten: Die Szene, in der Alex mit den Fossas kämpft spielt auf den US-amerikanischen Film *The Matrix Reloaded* an, in dem Neo mit Agent Smith kämpft. Wegen großer Popularität des Filmes sollte auch die Szene entsprechende Assoziationen bei dem Zielpublikum auslösen und sie gilt auch als eine Parodie des originalen Films.

Die besprochenen Anspielungen auf die unterschiedlichen Filmen erfüllen bestimmte Funktionen: Durch Parodie tragen sie zur Entstehung humoristischer Inhalte bei und gelten als eine Art des intellektuellen Spiels mit ZuschauerInnen. Die Fähigkeit der Erkennung der aus der US-amerikanischen oder britischen Kultur stammenden Filmen hängt aber mit vielen Faktoren zusammen: Alter, Ausbildung, Intelligenz, Kenntnis der Filmklassiker. Die Aufgabe der Synchronautor ist es, richtig einschätzen zu können, über welches Wissen der Ausgangskultur das Zielpublikum verfügt. Wenn das Zielpublikum so differenziert wie das bei *Madagascar* der Fall ist, wird die Aufgabe schwieriger und verlangt große Aufmerksamkeit bei Verwendung bestimmter Übersetzungsstrategien.

4) Realia der Zielkultur

Wie schon erwähnt kommt es in der polnischen Synchronisation sehr oft zu kreativen Lösungen, durch die die Bedeutung des Ausgangstextes verändert wird. Die Synchronfassung wird um neue Kulturreferenzen oder humoristische Inhalte bereichert, um die Aussagen an das Zielpublikum anzupassen und für ausgangssprachliche ausgelassene Inhalte zu kompensieren. Auch in *Madagascar* wird an einigen Stellen die Strategie der Kompensation verwendet, wodurch in dem Film humoristische Bezeichnungen, die als spezifisch für die Zielkultur gelten, zu hören sind. Die folgenden Beispiele illustrieren dieses Verfahren und stellen auch die damit zusammenhängenden Probleme dar.

Bsp. 10

Julian: *They are aliens, savage aliens from the savage future.*

To są olbrzymy, straszne olbrzymy ze strasznego Wąchocka.

(0:37:38)

In der Synchronfassung sagt König Julian, dass die Tiere nicht aus der wilden Zukunft, sondern aus grausamer Wąchock, einer Stadt in Polen, kommen. Er nennt sie auch „grausame Riesen“, nicht „wilde Außerirdische“ wie es im Original steht. Durch diese zwei Strategien wird die Bedeutung der Aussage verändert und dem polnischen Zuschauer wird ein anderes Bild der Tieren übermittelt. Die polnische Kulturreferenz kann auch zum Lachen bringen, weil der Name der Stadt in vielen polnischen Scherzen vorkommt. Durch die Kompensation werden die Inhalte an das Zielpublikum angepasst und können als lustig wahrgenommen werden. Obwohl die Aussage ein wenig länger als das Original dauert, wurde die Lippensynchronität nicht negativ beeinflusst.

Bsp. 11

Alex: *They should call it the San Di-Lame-O zoo! First they tell you hey! We gotta this great open plan thing. Let the animals run wild! Next thing you know... flowers in your hair, and everybody's hugging everybody.*

*Nie no to jakiś kolchoz jest. W teorii super, otwarte przestrzenie,
zwierzęta na wolności, wszystko pięknie. A potem kartki na mięso
i klęska stonki ziemniaczanej.*

(0:34:12)

In diesem Fall hängt die unterstrichene polnische Kulturreferenz wieder mit der Veränderung der Bedeutung zusammen. Alex erwähnt zwar, dass in dem neuen Ort die Tiere ihre Freiheit genießen und durch breite offene Gelände laufen können, aber danach ist keine Beziehung zu Blumen oder Umarmungen zu hören. In der Synchronfassung ist eine Anspielung auf die Realität des polnischen Kommunismus zu hören: In dem zweiten Teil der Aussage spricht der Löwe über eine Lebensmittelmarke und eine Kartoffelkäfer-Plage, die als Mittel der Propaganda nach dem Zweiten Weltkrieg benutzt wurde. Auch an dieser

Stelle werden durch die Strategie des Kompensierens humoristische Inhalte hinzugefügt und die ZuschauerInnen können die Aussage mit der ihnen bekannten Realität assoziieren.

Die besprochenen zwei Beispiele zeigen, wie in den Text der Originalfassung eingegriffen wurde, um die polnischen kulturspezifischen Elemente durch Strategie des Kompensierens zu übermitteln und den Text an das Zielpublikum anzupassen. So wurden für die an den anderen Stellen ausgelassenen Anspielungen auf die US-amerikanische Realität kompensiert und für mehr Humor gesorgt. Die Lösungen gelten als kreativ und haben auch keine negativen Auswirkungen auf die Lippensynchronität.

5.1.4.2 Präsuppositionen

Die im Film enthaltenen Präsuppositionen hängen vor allem mit Namen der Straßen zusammen:

Bsp. 12

Gloria: *Fith, Grand Central, metro!*

(0:13:55)

Bsp. 13

Alex: *I knew we should have taken the Park.*

(0:18:15)

In der Synchronfassung wurde die Bezeichnung der Straße „Fith“ als „piąta aleja“ (die fünfte Allee) um ein Wort erweitert, um den polnischsprachigen ZuschauerInnen klar zu machen, dass es sich um eine Allee handelt. Das Wort „Park“ in der zweiten Aussage verweist auf die Park Avenue und wurde ins Polnische als „koło parku“ (neben dem Park) übertragen. Statt den Eigennamen ist also eine Lokalisierung oder eine Art der Definition der Straße zu hören. Zur Übersetzung der Eigennamen wurden zwei unterschiedliche Arten verwendet: Beim ersten Fall handelt es sich um Explikation, beim zweiten – um Periphrase. So wurden die Präsuppositionen ausgelöst, um die nicht verbalisierten

Informationen zu ergänzen. Im Bsp. 11 ist der Löwe nur aus einer bestimmten Distanz zu sehen, deshalb sind die Lippenbewegungen des Tieres nicht sichtbar und die Veränderung der sprachlichen Ebene hat keine negative Auswirkungen auf Lippensynchronität.

5.1.4.3 Nonverbale Elemente

Zu den wichtigsten nonverbalen Elementen, die in dem Film vorkommen und als kulturspezifisch gelten, gehört Parasprache, Körpersprache, Musik und unterschiedliche Schilder. Nicht alle kulturgebundenen Informationen wurden in der Synchronfassung übermittelt, wodurch einige Bedeutungen verloren gehen.

1) Parasprache

Einer der Affen spricht mit britischem Akzent und wird auch als ein stereotype Brite mit Tee dargestellt. In der polnischen Synchronfassung unterscheidet sich die Sprechweise des Affen nicht von den anderen Charakteren: Er bekommt nur eine höhere Stimme. So geht die Anspielung auf die britische Kultur verloren, weil selbst Tee trinken in der analysierten Szene (0:09:12) nicht unbedingt als typisch britisch gelten muss.

2) Körpersprache

Im Großteil der Szenen entsprechen die synchronisierten Inhalte der originalen Körpersprache der Charaktere. Es gibt aber einige Ausnahmen, zu denen das folgende Beispiel gehört: Als Gloria, Alex und Melman ein Geburtstagslied für Marty singen (0:09:10), meinen sie, dass er wie ein Affe aussieht und genauso riecht. Die Affen scheinen entsetzt zu sein, einer von ihnen riecht sogar an seiner Achsel und fällt danach vom Baum herunter. In der polnischen Synchronisation wurde das Lied anders übersetzt und das Verhalten des Affen nicht verständlich ist. Die Tiere singen nur, dass Marty gleiche Miene wie ein Affe macht, erwähnen aber nichts über den strengen Körpergeruch. Deshalb ist an der Stelle die Körpersprache des Affen nicht verständlich und steht in keinem Zusammenhang mit den gehörten Inhalten.

3) Musik

In *Madagascar* spielt die Musik eine relativ große Rolle, weil sie auf andere Filme hinweist (mehr dazu im Kapitel 5.1.4.1) und Emotionen der Charaktere widerspiegelt. Da für den Film Lieder und Musikstücke, die auch außerhalb der USA als bekannt gelten, ausgewählt wurden, können sie vom Zielpublikum problemlos erkannt und mit bestimmten Motiven assoziiert werden. In dem Film sind folgende Titel zu hören: *Stayin' Alive* von Bee Gees, in der Szene als Marty eine Straße in New York entlang geht, *The Candy Man* von Sammi Davis wenn Alex betäubt wird, *I Second That Emotion* von The Chosen Few auf dem Schiff, das nach Kenia fährt, *Boogie Wonderland*, in der Szene, in der Marty mit Delphinen schwimmt, die Titelmelodie von National Geographic, die Alex und Marty begleitet als sie durch die schöne Landschaft der Insel laufen und *What a Wonderful World* von Louis Armstrong, die Gefühle des traurigen Löwen und enttäuschten Marty, Melman und Gloria auf ironische Weise widerspiegelt. Die Lieder wurden nicht übersetzt, es tauchen auch keine Untertitel für die ZuschauerInnen auf, die kein Englisch verstehen oder mit der Bedeutung der Lieder nicht vertraut sind. Man könnte aber annehmen, dass in diesen Fällen selbst die Melodie viele wichtige Inhalte übermittelt und mit Emotionen der Tiere entsprechend assoziiert werden kann. In zwei Fällen sind die Lieder auf Polnisch zu hören: *I Like To Move It* von Sacha Baron Cohen und *New York, New York*, das ursprünglich von Liza Minelli und später von vielen anderen US-amerikanischen SängerInnen (z.B. Frank Sinatra, Beyoncé Knowles) aufgeführt wurde. Die Übertragung des Liedes *I Like To Move It* ins Polnische zeichnet sich durch große Kreativität, Abweichen vom Original und humoristische Inhalte aus (der Refrain lautet „Wyginam śmiało ciało, dla mnie to mało“, was ins Deutsche wortwörtlich als „Ich beuge meinen Körper kühn, es ist mir noch zu wenig“ übersetzt werden kann). Auf diese Art trägt die Synchronfassung zusätzliche Bedeutungen und sorgt für mehr Unterhaltung, besonders für junge (oder auch ältere) ZuschauerInnen, die kein Englisch verstehen. Obwohl das originale Lied auch in Polen als bekannt gilt, wurde es übertragen, um für mehr Humor zu

sorgen. Das von Alex gesungene *New York, New York* wurde in der Synchronfassung nur mit der originalen Melodie und mit dem gleich lautenden Refrain übertragen. Die Worte beziehen sich nicht auf dem Original. Alex singt: „Du weißt doch, dass die Stadt ihren Charme hat“. Die Übersetzung des Liedes erfüllt aber seine Hauptfunktion und betont die Besonderheit von New York. Die besprochenen Lieder wurden also auch an das junge Zielpublikum angepasst, das keine Assoziationen mit fremdsprachigen Liedern haben könnte oder kein Englisch versteht. Dabei hat die Übertragung der Lieder auch keine negativen Einflüsse auf die Lippensynchronität, weil in beiden Fällen die Lippenbewegungen nicht immer leicht identifizierbar sind und der polnische Refrain des Liedes *I Like To Move It* gut an die Aussprache der originalen Worte angepasst wurde.

4) Schilder

An vielen Stellen, besonders die Szenen in New York, sind unterschiedliche Eigennamen oder andere Aufschriften zu sehen, die aber in meisten Fällen nicht übersetzt wurden. Die ersten Szenen spielen in dem Zentral Park Zoo in New York, der durch das Schild über dem Haupteingang zu identifizieren ist. Für den amerikanischen Zuschauer steht der Ort nicht nur für Unterhaltung und eine Reise in die tierische Welt, sondern wird auch mit vielen Veranstaltungen assoziiert und gilt als eine der Wahrzeichen der Stadt. Der Zentral Park Zoo ist 365 Tagen im Jahr geöffnet, ist Heim für viele unterschiedliche Tierarten, organisiert zahlreiche Veranstaltungen (z.B. „Run for the Wild“ Lauf) und sorgt für große Kinderattraktionen (z.B. durch Teilnahme an Fütterungen der Seelöwen oder spezielle Shows). Unter den Besuchern befinden sich oft Hollywoodstars mit ihren Kindern, was als eine zusätzliche Attraktion des Zoos gilt. In der polnischen Synchronfassung wird das Schild nicht übersetzt, jedoch können die ZuschauerInnen, die kein Englisch sprechen, das Wort „Zoo“ erkennen. Der Zentral Park Zoo bleibt aber nur ein Zoo, der nicht dieselbe Assoziationen wie bei dem amerikanischen Publikum hervorruft. Das Bild der Vielfalt an

Attraktionen und Modernität wird eher durch eine Konnotation mit einem typisch polnischen, weniger attraktiven Zoo ersetzt, es sei denn das Zielpublikum der Synchronfassung ist sehr gut mit amerikanischen Realia vertraut.

Ebenso taucht die Bezeichnung des Bahnhofes („Grand Central Terminal“) in Form eines Schildes auf, das in der Synchronfassung nicht verbal übertragen wurde. Einige Sekunden später kommt aber die Bezeichnung des Warschauer Bahnhofes („Dworzec Centralny“) in der Aussage von Marty vor. Durch die Verwendung eines äquivalenten Ausdruckes aus der Zielsprache wird die wichtigste Information übermittelt, obwohl das Bild des New Yorker Bahnhofes sich von dem Bild des polnischen Bahnhofes sehr unterscheidet. Die Szene, in der die polnische Bezeichnung auftaucht, spielt im Gebäude des Bahnhofes, wodurch die Unterschiede zwischen Wort und Bild deutlicher werden.

In den Szenen, die in der U-Bahn spielen, kommen viele Namen der Stationen oder Straßen vor (z.B. „Downtown“, „Lexington Av“, „59th Street“, „42 Street“, „Grand Central“), wodurch die US-amerikanische Realität abgebildet und die Handlung lokalisiert wird. Die Synchronfassung übernimmt die im Bild enthaltenen Informationen ohne weitere Untertitel, Kommentare oder Erklärungen. Die Assoziationen mit konkreten Orten oder deren Lokalisierung ist für den Zuschauer, der mit den Realia der Stadt nicht vertraut ist, eher unmöglich. Darüber hinaus befinden sich in dem Film viele andere Aufschriften, die nicht mit den Orten oder Gebäuden zusammenhängen (z.B. „No soliciting“, „Wild sweet wild“, oder „Fasten seat belts“). In meisten Fällen werden sie von dem Lektor übersetzt, obwohl dadurch die Unterschiede in der sprachlichen Ebene deutlicher werden und es wird dem Zuschauer klar, dass es sich hier um einen synchronisierten Film handelt. An einigen Stellen fehlt es an entsprechender Übersetzung der Aufschriften (z.B. „Antarctica“ oder „Help“, das gleich zum „Hell“ wird), was zum Verlust der Bedeutung führen kann, weil es selbstverständlich ist, dass nicht alle ZuschauerInnen Englisch kennen.

Durch englische Aufschriften, die in der polnischen Synchronfassung auftauchen, wird die Illusion der Originalität zerstört: Die ZuschauerInnen bekommen ein zusätzliches Informationsangebot, das in eine andere Sprache verfasst wird und nicht unbedingt als verständlich gilt. Die Zielsprache widerspricht dem kulturspezifischen Hintergrund, der in Form der Aufschriften dargestellt ist und den ZuschauerInnen wird klar, dass die Handlung in einer fremden Kultur spielt .

5.1.5 Zusammenfassung der Analyse

In dem analysierten Animationsfilm sind bei der Lösung kulturspezifischer Übersetzungsprobleme folgende Tendenzen erkennbar:

- Anpassung an die Zielsprache durch Verwendung eines äquivalenten Ausdruckes aus der Ausgangskultur (Bsp. 1, Bsp. 3) oder Zielkultur (Bsp. 2, Bsp. 3, Bsp. 8, Bsp. 9, Übertragung der Lieder *New York, New York* und *I Like To Move It*), die zum Auslösen der vergleichbaren Assoziationen wie bei dem Publikum der Ausgangssprache führen sollten.
- Übernahme des ausgangssprachlichen Ausdruckes (Bsp. 6, Bsp. 7, die meisten nonverbalen Elemente und die filmischen Anspielungen), wodurch das Lokalkolorit bewahrt wird.
- Auslassung des kulturspezifischen Begriffs (Bsp. 2, Bsp. 4, fehlende Übertragung der Aussage, die Körpersprache von einem der Affen erläutert, einige Aufschriften), die zum partiellen Bedeutungsverlust führt aber in einigen Fällen die unverständlichen Begriffe eliminiert.
- Explikation (Bsp. 12, Anspielung auf den Film *Planet of the Apes* und die Serie *Twilight Zone*) und Periphrase (Bsp. 13), die zur Übertragung der ausgangssprachlichen Präsuppositionen dienen.
- An einigen Stellen werden ausgelassene Inhalte kompensiert und das Zielpublikum hört Anspielungen auf die bekannten Phänomene (Bsp. 10 und 11). In meisten Fällen werden Kulturspezifika an das Zielpublikum angepasst, zusätzlich definiert oder ergänzt. Die direkte Übernahme aller Kulturreferenzen

könnte zur Störung der Textharmonie führen und das Zielpublikum mit zu vielen Informationen belasten, die nicht schnell genug verarbeitet werden können. Die Synchronfassung ist jedoch in Bezug auf Verwendung entsprechender Äquivalenten nicht konsequent: Es kommen sowohl amerikanische als auch polnische Kulturreferenzen vor, was zur Verwirrung des Zielpublikums beitragen kann. Die Synchronfassung beinhaltet einige Stellen, die als unverständlich gelten können, trotzdem erfüllt der Zieltext die gleichen Funktionen wie der Ausgangstext, weil er auch durch viele humoristische Inhalte, Anspielungen auf kulturelles Wissen, Parodie und Ironie gekennzeichnet ist. Auf diese Art wird für gute Unterhaltung sowohl für die jüngsten, als auch für die erwachsenen ZuschauerInnen gesorgt. Die Verwendung der neuen, kreativen, in diesem Fall mit der polnischen Kultur zusammenhängenden Bezeichnungen kann als positiv beurteilt werden, weil dadurch das Zielpublikum bekannte Kulturreferenzen hört und der Text wird um neue, humoristische Inhalte bereichert. Darüber hinaus wurde auf die Lippensynchronität bei der Übertragung der meisten Kulturspezifika sorgfältig geachtet und die entsprechenden Lösungen, die den Lippenbewegungen entsprechen, wurden ausgewählt.

5.2 Der Animationsfilm *Monsters, Inc.*

Der computeranimierte Film, unter der Regie von Peter Docter, David Silverman und Lee Unkrich wurde von Darla K. Anderson produziert und entstand im Jahre 2001 in Zusammenarbeit mit den Pixar Animation Studios und Disney. Bei der Oscarverleihung 2002 bekam der Film die Auszeichnung für das beste Lied und wurde in einigen anderen Kategorien nominiert, was zu seiner großen Popularität weltweit beigetragen hat.

5.2.1 Zur Handlung

Monsters, Inc. ist eine Fabrik in Monstropolis, eine von Monster bewohnten Stadt, in der sich die Tür zur menschlichen Welt befindet. Jede Nacht gehen viele Monster durch die Tür und betreten die andere Welt, um die Kinder zu

erschrecken, weil durch ihre Schreie Energie für Monstropolis erzeugt wird. Die Hauptmonster, James Sullivan, sein Freund Mike Wazowski und sein Konkurrent Randall behaupten, dass Kinder toxisch sind und direkter Kontakt mit ihnen zu negativen Folgen führen kann. Die Monster wirken jedoch nicht feindselig und haben immer größere Schwierigkeiten, Kinder zu erschrecken und notwendige Schreie zu erzeugen. Deshalb gerät auch die Stadt in Gefahr, keine Energie mehr produzieren zu können. Eines Tages betritt Sullivan ein Zimmer von einem Mädchen, das sich mit ihm befreunden möchte. Durch ein unglückliches Ereignis kommt es mit dem Monster nach Monstropolis und sorgt für viel Chaos in der Stadt. Sullivan und Mike versuchen das Mädchen (Boo) nach Hause zu schicken, was sich aber als schwierig erweist. Inzwischen werden alle drei zu Freunden und müssen gemeinsam gegen Randalls böse Absichten kämpfen. Zufällig entdecken sie eine Verschwörung zwischen dem Chef und Randall, die die Art der Energiegewinnung verändern soll und deshalb viele Kinder entführt und zum Schreien mit Hilfe von einer speziellen Maschine gezwungen werden. Nach vielen Abenteuern, der Verbannung nach Himalaja und dem Kampf mit Randall um Boo gelingt es den Monstern, die bösen Rivalen zu bestrafen und Boo zurück nach Hause zu bringen. Sie übernehmen auch die Führung des von ihnen reorganisierten Unternehmens, in dem Energie ausschließlich aus dem Lachen der Kinder erzeugt wird.

5.2.3 Das Zielpublikum

Ähnlich wie bei *Madagascar* zielt der Animationsfilm *Monsters, Inc.* sowohl auf die jungen ZuschauerInnen als auch auf die Erwachsenen. Für die ersten stellt der Film eine humorvolle und bewegende Geschichte mit vielen originalen und seltsamen Wesen dar, wobei letztere in der Handlung viele Anspielungen auf die Realität entziffern können: Einige Szenen des Animationsfilmes gelten als eine Satire auf die Boulevard-Medien oder die Bürokratie. Darüber hinaus enthalten die Dialogen viele Zitate aus anderen Filmen (z.B. *Armageddon*), die als Parodie zu interpretieren sind und einige Ausdrücke aus den Gesprächen der Charakteren

zeigen die tägliche sprachliche Realität auf ironische Weise. Die Synchronfassung sollte also das differenzierte Zielpublikum in Betracht ziehen und entsprechende Übersetzungsmethoden einsetzen.

5.2.4 Analyse der kulturspezifischen Probleme

Die Kulturspezifika werden in zwei Gruppen aufgeteilt: Realia und nonverbale Elemente. Zuerst folgt die Analyse der Beispiele aus der bestimmten Gruppe, danach werden die verwendeten Übersetzungsarten besprochen.

5.2.4.1 Realia

Obwohl der Animationsfilm vor allem in einer irrealen Welt spielt, stellt er einige Realia der amerikanischen Kultur dar, weil die Welt auf Basis der vorhandenen Kultur geschaffen wurde. Die Realia umfassen nicht nur das Bild, sondern auch die sprachliche Ebene.

1) Eigennamen

Zu den wichtigsten kulturspezifischen Eigennamen gehören Bezeichnungen der Lokale und Namen der Charaktere. *Hidden City Cafe*, das in einer der ersten Szenen auftaucht, bezieht sich auf das reale Cafe in Richmond in Kalifornien. Ein weiteres Lokal, das Restaurant *Harryhausen's*, in dem Mike und Celia zu Abend essen, bezieht sich zwar auf kein reales Objekt, wurde aber zu Ehren von Ray Harryhausen erwähnt. Der US-amerikanische Tricktechniker und Animator entwickelte die Stop-Motion-Technik, die zur Einführung vieler Spezialeffekte im Animationsfilm beigetragen hat. Seine Filme stellen auch viele Monster und merkwürdige Gestalten dar. Die beiden Eigennamen wurden in die Synchronfassung ohne Veränderungen übertragen, obwohl damit die Kulturreferenz schwierig zu entziffern sind, weil die genannten Realia nicht zum allgemeinen Wissen des polnischen Zielpublikum gehören.

Außerdem gelten auch die neu erfundenen Namen der Monsters als kulturspezifisch, weil sie auf bereits bekannten Worten der Ausgangsprache

basieren und durch ihren Inhalt und Klang zusätzliche Assoziationen hervorrufen. Als Beispiel gelten die folgenden Namen: Waternoose, Fungus, Bile, Flint, Waxford oder Fearmonger. Alle Bezeichnungen werden ins Polnische übersetzt, damit ihr Klang auch mit entsprechenden Inhalten assoziiert werden könnte. Nicht in allen Fällen wurden die Namen wortwörtlich übertragen, aber sie übermitteln dasselbe Bild, das etwas Abschreckendes, Unangenehmes oder Hässliches darstellt.

2) Maßsystem

Die Charaktere verwenden das angloamerikanische Maßsystem, das Maßeinheiten in Pfund und die Temperatur in Fahrenheit zu hören sind, was für das polnische Publikum als fremd gelten kann.

Bsp. 1

Mike: *Temperatures are bombing 65 degrees, which is good news for you reptiles...*

(0:04:59)

Bsp. 2

Randall: *That kid needs to take off few pounds.*

(0:51:28)

In der ersten Aussage wurden die Größen und Maße in das in Polen verwendete metrische System konvertiert, obwohl der genaue Wert nicht angegeben wurde. 65 Grad Fahrenheit entsprechen 18 Grad Celsius, wobei in der Synchronfassung der Wert 25 zu hören ist. Die zweite Aussage wurde ohne Angabe der Größe übertragen, Randall sagt nur allgemein, dass das Kind ein wenig abnehmen sollte. In den beiden Fällen haben die synchronisierten Aussagen keinen negativen Einfluss auf die Lippensynchronität, weil im Bsp. 1 das Gesicht von Mike nicht zu sehen ist und im Bsp. 2 wurde der Satz relativ gut an die Lippenbewegungen von Randall angepasst.

3) Stadtarchitektur

Da die fiktive Welt, die in einem Animationsfilm zu sehen ist, wird immer auf Basis der bereits vorhandenen Kultur aufgebaut, kommen auch in *Monsters, Inc* einige typische Merkmale der amerikanischen Stadtarchitektur vor. Sie tauchen vor allem in den ersten Szenen auf, in denen die Handlung auf der Straßen von Monstropolis spielt. Das Bild stellt eine relativ enge Straße mit vielen Häusern dar, die neben einander stehen und charakteristisch für die amerikanischen Großstädte sind. Entlang der Straße fährt ein Junge Rad und trägt Zeitungen aus. Da den polnischen ZuschauerInnen solche Szenen schon von anderen US-amerikanischen Filmen bekannt sind, kann die dargestellte Situation mit Realia des Landes assoziiert werden. Dadurch kann auch darauf hingewiesen werden, dass Metropolis eher als eine US-amerikanische Stadt gilt und die neue unbekannte fiktive Welt erscheint einem dadurch nicht so fremd.

4) Anspielungen auf andere Filme

Monsters, Inc spielt auf andere Filme an, zu denen vor allem Animationsfilme gehören. In der Synchronfassung wurde auf einige Anspielungen verzichtet, um den Text an das Zielpublikum anzupassen. Die meisten Referenzen tauchen im Bild und in der Musik auf: Als Sulley vor Boo flüchtet sind ähnliche Geräusche zu hören, die im Film *Psycho* von Alfred Hitchcock in der berühmten Szene unter der Dusche vorkommen. Eine weitere Anspielung stellt eine Szene dar, in der die Monsters im Zeitlupentempo die Fabrikhalle betreten. Sowohl die Musik als auch das Bild spielen auf den Film *Armageddon* an, der auf dieselbe Art die zu einer Mission startenden Astronauten zeigt. Das Bild verweist auch auf viele Details aus den Animationsfilmen *Finding Nemo*, *Toy Story* und *Toy Story 2*: Unter Boos Spielzeugen in ihrer Zimmer befinden sich Jessie (Cowgirl aus *Toy Story 2*), Buzz Lightyear (aus *Toy Story*) und der Fisch Nemo. Außerdem trägt der Monster namens Focus Brille, die in *Toy Story* zu sehen sind, und ein der Hintergründe, bei dem Randall die Fähigkeit des Verschwindens übt, präsentiert ein Wolkenmotiv aus *Toy Story*. Die im Bild und Ton enthaltenen Anspielungen

wurden in die Synchronfassung ohne Veränderungen übernommen und wegen der Popularität der oben genannten Filme können die Anspielungen auch in Polen richtig entziffert werden. Die Erkennung der besprochenen Details erfordert jedoch viel Aufmerksamkeit und Vertrautheit mit den genannten Filmen.

In dem Film sind auch verbale Anspielungen auf zwei Animationsfilme von Disney zu hören. Als Boo in die Toilette in der Fabrik geht, singt sie zwei Lieder: Eines kommt aus *Beauty and the Beast* (1991), das zweite aus *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937). In der Synchronfassung wurde in beiden Fällen ein Äquivalent aus der Zielsprache ausgesucht. Boo singt ein polnisches Kinderlied (*Wlazł kotek na plotek*) und ein Lied aus der polnischen Kultserie *Czterej pancerni i pies* (zum ersten Mal in den Jahren 1966-1970 vorgeführt), das in geringerem Maße modifiziert wurde, um das für Kinder typische Verdrehen von Worten wiederzugeben. Da in beiden Fällen die gesungenen Worte aus dem Off kommen, treten an den Stellen keine Probleme im Bereich der Lippensynchronität auf.

4) Anspielungen auf Werbung

In der Originalfassung von *Monsters, Inc* ist ein Jingle aus der amerikanischen Werbung von Armour Hot-Dogs aus den 60-er Jahren des 20. Jahrhunderts zu hören. Auf Sullivans Frage, ob in Himalaja einige Kinder wohnen, antwortet Abominable Snowman: „Kids? Sure. Tough kids, sissy kids, kids who climb on rocks...“, was auf den Text aus dem erwähnten Jingle anspielt (im Original steht: „Hotdogs, Armour hotdogs. What kinds of kids eat Armour hot dogs? Fat kids, skinny kids, kids who climb on rocks. Tough kids, sissy kids even kids with chicken pox love hotdogs, Armour hot dogs. The dogs kids love to bite!“). In der Synchronfassung fehlt es an derartigen Anspielung, weil die Aussage an das Zielpublikum, das nicht mit amerikanischen Realia vertraut sein mag, angepasst wurde. Die Figur sagt: „Dzieci? Jasne. Są męskie, żeńskie i te nijakie“ (Kinder? Natürlich. Es gibt die männlichen, weiblichen und die neutralen), wodurch der

Sinn in geringerem Maße verändert wurde. Die Aussage übermittelt jedoch das Bild, das auf die Vielfalt der in der Nähe wohnenden Kinder hinweist. Hinsichtlich der qualitativen Lippensynchronität ist die Synchronisierung der Aussage als mangelhaft zu beschreiben, weil die Lippenbewegungen der Figur sich auffallend von den gesprochenen neuen Inhalten unterscheiden. Es ist auch leicht zu bemerken, dass die originale Aussage rhythmisch ist und mehrere Pausen zwischen den kurzen Worten beinhaltet. In der polnischen Version fehlt es an diesen Merkmalen deshalb wirken die Lippenbewegungen und die Sprechart des Charakters nicht natürlich.

5) Realia der Zielkultur und zusätzliche Kulturreferenzen

In der Synchronfassung kommen an vielen Stellen zusätzliche Inhalte vor, die oft mit der polnischen Kultur zusammenhängen. Da in der Übertragung viele für die US-amerikanische Kultur spezifische Bezeichnungen verloren gehen, wodurch keine Ironie, Parodie oder humoristische Effekte möglich sind, wird in den Ausgangstext eingegriffen, um durch die neuen Inhalte für die vorher verlorenen kulturspezifischen Begriffe zu kompensieren. Durch äquivalente Ausdrücke aus der Zielsprache oder Anspielungen auf polnische Lieder, Filme oder Phänomene wird für mehr Humor gesorgt und das Endprodukt gilt als genauso unterhaltsam und wird an das Zielpublikum angepasst. An einigen Stellen in der Synchronfassung sind humoristische Aussagen zu hören, die in der Originalfassung überhaupt nicht vorkommen. Es kann also dazu führen, dass abhängig von den eingesetzten Übersetzungsstrategien dieselbe Szene anders (mit oder ohne humoristische Inhalte) vom polnischen und US-amerikanischen Publikum wahrgenommen wird. Im Folgenden werden die Beispiele für diese Strategie besprochen und bestimmte Aussagen in zwei Sprachen dargestellt:

Bsp. 3

Mike: *Would it be easier if it all just blew away?*

Nie kusi cię czasem, by wsiaść do pociągu byle jakiego?

(0:12:05)

In der Synchronfassung gilt der unterstrichene Teil der Aussage als die Anspielung auf das polnische Lied *Remedium*, das zum ersten Mal im Jahre 1978 von Maryla Rodowicz gesungen und später zu einem großen Schlager wurde. Ins Deutsche können die von Mike ausgesprochenen Worte als: „Reizt es dich manchmal nicht, in einen beliebigen Zug einzusteigen“. Zu bemerken ist, dass sich an dieser Stelle in der Originalfassung keine Kulturreferenz befindet. Die beiden Aussagen haben aber eine vergleichbare Bedeutung, die auf den Verzicht auf die unangenehme Tätigkeit verweist.

Bsp. 4

Mike: *We're sitting targets.*

Mamy przechlapane jak Pinokio w krainie termitów!

(0:31:37)

In diesem Fall bezieht sich die Aussage auf das Märchen *Pinocchio*, die in Polen bekannt ist. Mike sagt, dass die beiden Freunde in einer vergleichbar schlimmen Situation wie Pinocchio im Land der Termiten sind. Die polnische Version gilt an dieser Stelle als ziemlich lustig und enthält wieder eine Kulturreferenz, die in der Originalfassung nicht vorkommt. Da die polnische Aussage länger als das Original ist, wurde auch die quantitative Lippensynchronität ein wenig negativ beeinflusst. Die Stimme der Figur ist noch nach dem Ende der originalen Aussage aus dem Off zu hören.

Bsp. 5

Randall: *Going to be doing some serious scaring.*

Oj, będzie się działo.

(0:10:50)

An dieser Stelle hört das polnische Publikum eine bekannte Aussage des polnischen Radio- und TV-Journalisten, Jurek Owsiak, der mit diesen Worten immer über das Programm der von ihm gegründeten karitativen Stiftung *Das große Orchester zur Weihnachtshilfe* erzählt. Der Satz kann als: „Oh, so viel wird

geschehen“ übertragen werden. Durch diese Strategie wird die Bedeutung der Aussage verschoben und die Information über „serious scaring“ geht verloren. Da die Aussage kürzer als das Original dauert, sind die Lippenbewegungen der Figur noch nach dem Ende des gehörten Satzes zu sehen. Die qualitative Lippensynchronität wurde bewahrt, weil das sprechende Monster aus der Distanz sichtbar ist.

Die oben beschriebenen Beispiele präsentieren nicht alle Stellen, in denen die Strategie der Kompensation verwendet wurde. Sie dienen lediglich der Veranschaulichung, dass durch die zusätzlichen Inhalte in Form der Anspielung auf die Zielkultur oder eine andere Kultur, deren Elemente in dem Land der Zielsprache bekannt sind, der Ausgangstext an das Zielpublikum erfolgreich angepasst werden kann. Dadurch wird in den meisten Fällen die vergleichbare Bedeutung auf eine humoristische oder überraschende Weise übermittelt.

5.2.4.2 Nonverbale Elemente

Die wichtigsten nonverbalen Elemente, die in dem Film vorkommen und als kulturspezifisch gelten werden durch Musik, Körpersprache und Bild übermittelt. Da für die nicht englischsprachigen Länder eine andere Version des Filmes vorbereitet wurde (ohne kulturbedingte und für die bestimmte Sprache relevante Mimik, Gestik und Bild), unterscheidet sich auch die polnische Synchronfassung im Bezug auf die nonverbalen Elemente von dem Original. Durch diese Strategie verliert der Film einige Bedeutungen, obwohl viele problematische Elemente entfernt wurden.

1) Gestik

In einer der ersten Szenen versucht Sullivan das gerade getroffene Mädchen zum Schlafen zu bringen. Er sagt „go to sleep“ und illustriert seine Aussage mit Gestik, in der zwei Finger dem Wort „to“ entsprechen. Die Gestik wurde für die ausländische Version modifiziert und statt zwei Finger zeigt Sullivan nur einen Finger. Auf diese Art wurden die Gesten der sprachgebundenen Inhalte entzogen

und die visuelle Interpretation des Dialoges wurde vereinfacht. Man kann sich allerdings fragen, welche Bedeutung Sullivans Gestik eigentlich hat. Der gestreckte Finger symbolisiert kein Wort (wie in der Originalfassung), es kann nur als Betonung der imperativen Aussage der Figur gelten oder lediglich als einen Übergang zwischen zwei international erkennbaren Gesten, bei der eine Schritte zeigt und die andere das Schlafen illustriert, interpretiert werden.

2) Schilder und Zeichen

In der internationalen Version des Filmes wurden viele Schilder und Zeichen verändert, so dass keine englischen Worte im Bild vorkommen. Auf diese Art wurde der Film an eine beliebige Kultur und eine beliebige Sprache angepasst.

Als Beispiel dieser Strategie dient das modifizierte Ampelzeichen, das in der Originalfassung „Stalk“ und „Don't Stalk“ zeigt, was für die Synchronfassungen mit einem zweiköpfigen grünen Monster und mit einer roten Hand ersetzt wurde. Ebenso kommen viele andere schriftliche Informationen in Form der Zeichen vor: Auf der Informationstafel in der Fabrik steht in der Originalfassung „Scarefloor“, „Laughfloor“, „Joke of the day“ was mit entsprechenden Zeichen ersetzt wurde (erschrockene oder lachende Gesichter). Auf dieselbe Art wurde die Beschriftung, die im Fernsehen vorkommt („Kid-Tastrophe“) und Warnung die in der Fabrik ausgeblendet wird („Warning contamination alert“) gegen ein rundes schwarz-gelbes Zeichen mit Kind in der Mitte ausgewechselt. Außerdem wurden viele englische Schilder, Untertitel und Beschriftungen entfernt (z.B. „We scare because we care“, „Simulation - not actual child“, „Henry J. Waternose“, Namen der Monster auf der Informationstafel in der Fabrik) oder das Bild wurde so abgeschnitten, dass die Schriften (z.B. „Smile“, „Lingonberry“, „Children amused“, „Children scared“) nicht sichtbar sind. Des Weiteren ist in der Szene, in der „Schrecker“ des Monats präsentiert werden, ein Schild „Monsters, Inc.“ statt „Scarer of the month“ zu sehen, die Namen der Monate wurden entfernt und auf den Bildern sind zusätzlich verschiedene Statuen und Preise dargestellt. So sieht das Zielpublikum der Synchronfassung keine unbekannte ausländische

Beschriftungen, obwohl die Information, dass es sich hier um den besten Mitarbeiter handelt, nicht übermittelt wurde. Die beschriebene Strategie wurde jedoch nicht konsequent eingesetzt, weil an einigen Stellen in der Synchronfassung englische Beschriftungen oder Schilder auftauchen (z.B. das aufgehängte Zettel, das „It's my way on the high way“ sagt, Aufschrift „First year production“ auf dem Blatt, das Sullivan in einer der letzten Szenen hält), sogar dort, wo vorher Zeichen statt Buchstaben zu sehen waren (z.B. Ampel in der Fabrik mit Beschriftungen „Standby“ und „Scare“). Da es in der polnischen Synchronfassung an dem entsprechenden Kommentar oder an Untertiteln fehlt, können sich die fremdsprachigen Beschriftungen und Schilder als nicht verständlich erweisen. Ohne Übersetzung tauchen auch Titel, die in Zeitungen zu sehen sind, auf. An diesen Stellen sind die ausgeblendeten Informationen von großer Bedeutung (z.B. „Scream shortage looms“), trotzdem bekommt der Zuschauer keinen polnischen Kommentar und die wichtigen Bedeutungen gehen verloren.

3) Musik

Im Gegensatz zu dem Animationsfilm *Madagascar* spielt Musik, die in *Monsters, Inc* zu hören ist, eine geringere Rolle. Es tauchen nur zwei wichtige und in der bestimmten Kultur bekannten Lieder auf. In der Szene, in der Mike seinen Freund Sullivan zum Sport motiviert, singt der Charakter „I don't know, but it's been said I love scaring kids in bed!“ zu der Melodie des populären amerikanischen Armee-Liedes. In der polnischen Synchronfassung erklingt dieselbe Melodie, aber der Sinn der Aussage wurde verändert („To jest chwały naszej blaski, żeby dziecko dało wrzask“, was ins Deutsche als: „Das ist unser Ruhmesglanz, dass ein Kind ein Geschrei von sich gibt“ übertragen werden kann). Auch in Polen gilt die Melodie als populär, deshalb hat sich der Synchronautor entschieden, sie zu behalten.

Am Ende des Filmes ist das Lied *If I didn't have you* zu hören, das speziell für den Film von Randy Newman komponiert wurde. Es wurde sehr erfolgreich und

seine Produzenten bekamen im Jahre 2002 den Oscar für das beste Lied. In der Synchronfassung erklingt das Lied auf Polnisch, wobei der Sinn des Textes in geringerem Maße verändert wurde. Die Melodie und das im Lied enthaltene Dialog wurde auch in die Synchronfassung übertragen, wodurch die Besonderheiten des Musikstückes beibehalten und die sprachliche Ebene an das Zielpublikum angepasst wurde.

Musik, die aus anderen Filmen kommt und als Anspielung auf die gilt, wurde in dem Kapitel 5.2.4.1 besprochen.

5.2.5 Zusammenfassung der Analyse

Aus der Analyse folgt, dass die irrealen Welt, die im Animationsfilm erzeugt wird, auch kulturspezifische Elemente beinhaltet. Die neue Welt entsteht auf der Basis der vorhandenen Kultur und deshalb werden bestimmte Elemente (z.B. Sprache, Maßsystem, Musik, Elemente der städtischen Architektur), die für das Zielpublikum einer anderen Kultur als fremd gelten mögen, umgelegt. Übertragung des in einer neuen Realität spielenden Animationsfilms erfordert der Auseinandersetzung mit kulturgebundenen Stellen. Zur Lösung kulturspezifischer Übersetzungsprobleme im Animationsfilm *Madagascar, Inc* wurden folgende Strategien eingesetzt:

- Anpassung an die Zielsprache durch Verwendung eines äquivalenten Ausdruckes aus der Zielkultur (Bsp. 1, Bsp. 2, Übertragung der Lieder, die meisten Schilder und Zeichen, Anspielung auf die Werbung, vokale Anspielung auf die Disneys Filme, Gestik), wodurch bestimmte Assoziationen bei dem Zielpublikum ausgelöst werden sollten.
- Übernahme des ausgangssprachlichen Ausdruckes (Name der Lokals, einige Zeichen und Beschriftungen, einige filmische Anspielungen), was das Lokalkolorit bewahrt, aber zu Verständnisprobleme führen kann.
- Auslassung des kulturspezifischen Begriffs (einige Schilder und Beschriftungen), was unverständliche Begriffe eliminiert und zum partiellen Bedeutungsverlust führt.

- Die an einigen Stellen verwendete Strategie des Kompensierens kann die ausgelassenen Anspielungen auf die US-amerikanische Kultur ersetzen, wodurch das Zielpublikum die gut bekannten Inhalte hören kann.

Im Vergleich zu dem Film *Madagascar* kommen in den *Monsters, Inc* wenige kulturspezifische Probleme vor, zu deren Lösung vor allem Äquivalente aus der Zielkultur verwendet wurden. Die Synchronfassung enthält weniger Elemente aus der fremden Kultur und wurde an die jüngsten ZuschauerInnen angepasst, für die jedoch das Verstehen der durch Kompensation hinzugefügten Inhalte als problematisch gelten kann. Ähnlich wie bei *Madagascar* kommen auch hier sowohl Realia aus der Ausgangskultur und Zielkultur vor, was auf keine Konsequenz in Bezug auf verwendeten Übersetzungsstrategien hinweist. Das Endprodukt gilt aber auch als humoristisch und kreativ, obwohl der Film an vielen Stellen eine mangelnde Lippensynchronität aufweist.

6. Schlussfolgerungen

Da der Film als ein Bestandteil der heutigen Mediengesellschaft gilt und durch Globalisierung die Grenzen des Herkunftslandes überschreitet, gewinnt die Filmübersetzung an immer größerer Bedeutung. Es gehört aber nicht zu den einfachen Aufgaben und stellt ÜbersetzerInnen vor vielen Herausforderungen. Mit der Auswahl der bestimmten Art der Filmübersetzung wird auch über die möglichen Übersetzungsstrategien entschieden, die großen Einfluss auf die Rezeption des Filmes haben. Der Film besteht nicht nur aus sprachlichen Mitteln und es ist oft nicht möglich, alle Elemente der Ausgangskultur an das Zielpublikum anzupassen. Realia, Musik oder nonverbale Elemente tragen relevante Inhalte, die durch sprachliche Mittel in einer anderen Sprache nicht immer wiedergegeben werden können. Diese Einschränkung gilt als besonders problematisch im Falle der Übertragung von Kulturspezifika: Wegen Zeit- und Platzmangels ist die genaue Erläuterung der Kulturreferenzen nicht zulässig und meistens werden kreative Lösungen gefordert, damit alle wichtige Informationen auch für das fremdsprachige Zielpublikum verständlich sind. Im Falle der Synchronisation, die besondere Anforderungen auf Lippsynchronität stellt, ist die Auswahl der möglichen Entsprechungen der kulturspezifischen Stellen beschränkt: Kulturbedingte Elemente müssen so übertragen werden, damit die qualitative und quantitative Lippsynchronität bewahrt wird und keine zusätzlichen Informationen (z.B. durch ein zu schnelles Sprachtempo oder falsch ausgewählte Stimme) übermittelt werden.

Aus der durchgeführten Analyse folgt, dass der Animationsfilm viele wichtige kulturspezifische Elemente beinhaltet, sogar wenn er eine fiktive Welt darstellt. Die neuen Welten entstehen auf der Basis der vorhandenen Umgebung und sind von den Merkmalen der Ausgangskultur nicht frei. Deshalb verweisen sie auf kulturbedingte Besonderheiten, die mit entsprechenden Strategien übertragen werden müssen. Keine von den Strategien kann jedoch als die beste bezeichnet werden und keine eignet sich ausschließlich für die Übertragung des bestimmten

kulturspezifischen Elements. Die Auswahl der Übertragungsstrategie hängt von dem Kontext, der Charakteristik des Zielpublikums und der Funktion des Textes ab: Die Realia werden sowohl an das Zielpublikum durch Verwendung eines entsprechenden Äquivalenten angepasst, als auch ausgelassen oder ohne Erklärung übernommen. Musik und Lieder werden in meisten Fällen entweder in den Zieltext übernommen oder an das Zielpublikum durch Übersetzung des Textes oder Ersetzung des Liedes durch die im Land der Zielsprache bekannten Melodien angepasst. Darüber hinaus wurden die kulturspezifischen Präsuppositionen in den analysierten Beispielen ausgelöst und die Körpersprache oder andere im Bild enthaltene Elemente meistens ohne Erklärung der Bedeutung übernommen. Es ist auch zu bemerken, dass direkte Übernahme der ausgangssprachlichen Kulturspezifika nicht immer als eine gute Lösung gilt, weil dadurch die filmische Illusion zerstört werden kann.

Die gewählten Lösungen für kulturspezifische Probleme in Animationsfilmen beeinflussen die Qualität der Synchronisation, besonders in den Fällen, bei denen nicht auf die qualitative oder quantitative Lippensynchronität geachtet wird. Durch schlechte Entscheidungen auf der sprachlichen Ebene werden auch die wichtigsten Anforderungen der guten Synchronisation nicht erfüllt. Wenn die Gleichzeitigkeit der Stimme und die Lippenbewegungen im Vordergrund steht, sollten auch entsprechende Übersetzungsstrategien für die kulturbedingte Elemente ausgewählt werden.

Es lässt sich festzustellen, dass die im Animationsfilm enthaltenen kulturspezifischen verbalen oder nonverbalen Elemente auch in eine andere Sprache ohne große Veränderungen der Bedeutung erfolgreich übertragen werden können, sogar wenn zur Filmübersetzung das Prozess der Synchronisation ausgewählt wurde. Unabhängig davon, welche Strategien zur Übersetzung von Kulturspezifika eingesetzt werden, sollte die Synchronfassung die gleichen Funktionen wie die Originalfassung erfüllen. Sogar die besten Lösungen können für wertlos gehalten werden, wenn die synchronisierte Version von dem Original

wesentlich abweicht. Die Wirkung des Filmes auf das Zielpublikum gilt als Priorität und bei allen Übersetzungsentscheidungen und ausgewählten Strategien sollte diesem Aspekt eine besondere Aufmerksamkeit beigemessen werden.

7. Bibliographie

DVDs:

Madagascar. 2005. Darnell, Eric/McGrath, Tom. USA: Dreamworks.

Monsters, Inc. 2001. Docter, Peter/Silverman, David/ Unkrich, Lee. USA: Pixar.

Wissenschaftliche Literatur:

Argyle, Michael. 1982. *Körpersprache und Kommunikation*. Paderborn: Junfermann.

Ascheid, Antje. 1997. *Speaking tongues: voice dubbing in the cinema as cultural ventriloquism*. The Velvet Light Trap. (40/1997). 32-41.

Chaume, Frederic. 2008. *Teaching synchronisation in a dubbing course: Some didactic proposals*. In: Cintas, Jorge Diaz. (Hrsg.). *The Didactics of Audiovisual Translation*. Amsterdam/Philadelphia: Benjamins. 129-140.

Delabastita, Dirk. 1990. *Translation and the Mass Media*. In: Bassnett, Susan/ Lefevere, Andre. *Translation, History and Culture*. London/New York: Pinter. 97-109.

Döring, Sigrun. 2006. *Kulturspezifika im Film: Probleme ihrer Translation*. Berlin: Frank & Timme.

Dries, Josephine. 1995. *Dubbing and subtitling: guidelines for production and distribution*. Düsseldorf: Europ. Medieninst.

Faulstich, Werner. 2004. *Medienwissenschaft*. Paderborn: Fink.

Göhring, Heinz . 1995. *Interkulturelle Kommunikation*. In: Snell-Hornby, Mary/ Hönig, Hans G./Kußmaul, Paul/Schmitt, Peter A. (Hrsg.). *Handbuch* Tübingen: Stauffenburg.112-115.

Heiss, Katrin. 2008. *Probleme der multimedialen Translation Englisch-Deutsch*. Saarbrücken: VDM, Müller.

Herbst, Thomas. 1994. *Linguistische Aspekte der Synchronisation von Fernsehserien: Phonetik, Textlinguistik, Übersetzungstheorie*. Tübingen: Niemeyer.

Kadrić, Mira/Kaindl, Klaus/Kaiser-Cooke, Michèle. 2010. *Translatorische Methodik*. Wien: Facultas.

- Kaiser-Cooke, Michèle. 2007. *Wissenschaft, Translation, Kommunikation*. Wien: Facultas.
- Kalverkämper, Hartwig. 1995. *Kulturen erkennen, lehren und lernen. Eine kontrastive und interdisziplinäre Herausforderung an die Forschung und Vermittlungspraxis*. In: *Fremdsprachen lehren und lernen (FluL). Zur Theorie und Praxis des Sprachunterrichts an Hochschulen*. (24). 138-181.
- Koller, Werner. 1972. *Grundprobleme der Übersetzungstheorie: unter besonderer Berücksichtigung schwedisch-deutscher Übersetzungsfälle*. Bern (u.a): Francke.
- Koller, Werner. 1983. *Einführung in die Übersetzungswissenschaft*. Heidelberg: Quelle & Meyer.
- Kübler, Peter. 2001. *Der Trickfilm*. In: Leonhard, Joachim-Felix (Hrsg.). *Medienwissenschaft: ein Handbuch zur Entwicklung der Medien und Kommunikationsformen*. T 2. Berlin, New York: deGruyter. 1038-1042.
- Kurz, Christopher. 2006. *Filmsynchronisation aus übersetzungswissenschaftlicher Sicht*. Hamburg: Kovač.
- Lauscher, Susanne. 1998. *Zum Kulturbegriff in deutschen Arbeiten zur Translationswissenschaft. Eine Bestandsaufnahme*. In: Holzer, Peter/Feyrer, Cornelia (Hrsg.). *Text, Sprache, Kultur*. Frankfurt am Main (u.a.): Lang. 277-290.
- Löwe, Barbara. 1990. *Funktionsgerechte Kulturkompetenz von Translatoren: Desiderate an eine universitäre Ausbildung (am Beispiel des Russischen)*. In: Vermeer, H. J. (Hrsg.). *Kulturspezifik des translatorischen Handelns*. Heidelberg: Abt. Allg. Übersetzungs- u. Dolmetschwiss. d. Inst. für Übersetzen u. Dolmetschen. 89-111.
- Markstein, Elisabeth. 1999. *Realia*. In: Snell-Hornby, Mary (Hrsg.). *Handbuch Translation*. Tübingen: Stauffenburg. 288-291.
- McKee, Robert. 1998. *Story: substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. New York: Regan Books.
- Pearson, E. Roberta/Simpson Khullar, Nicola. 2007. *Reverse Flow: European Media in the United States*. In: Mazlish, Bruce/Chanda, Nayan/Weisbrode, Kenneth (Hrsg.). *The Paradox of a Global USA*. 103-122.

- Pisek, Gerhard. 1998. *Oswald Nobokov und Billie Holiday oder Der Umgang mit kulturspezifischen Eigennamen in der Filmsynchronisation*. In: Holzer, Peter/Feyrer, Cornelia (Hrsg.). *Text, Sprache, Kultur*. Frankfurt am Main (u.a.): Lang. 229-246.
- Poyatos, Fernando. 1993. *Paralanguage: A linguistic and interdisciplinary approach to interactive speech and sounds*. Amsterdam / Philadelphia: Benjamins.
- Pruys, Guido Marc. 1997. *Die Rhetorik der Filmsynchronisation: wie ausländische Spielfilme in Deutschland zensiert, verändert und gesehen werden*. Tübingen: Narr.
- Reiß, Katharina. 1971. *Möglichkeiten und Grenzen der Übersetzungskritik*. München: Hueber.
- Reiß, Katharina/ Vermeer, Hans J. 1984. *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie*. Tübingen: Niemeyer.
- Schoemann, Annika. 2003. *Der deutsche Animationsfilm*. St. Augustin: Gardez!
- Schreiber, Michael. 1993. *Übersetzung und Bearbeitung: zur Differenzierung und Abgrenzung des Übersetzungsbegriffs*. Tübingen: Narr.
- Szarkowska, Agnieszka. 2009. *The Audiovisual Landscape in Poland at the Dawn of the 21st Century*. In: *Foreign Language Movies – Dubbing vs. Subtitling*. Hamburg: Kovač. 185-202.
- Thome, Gisela. (2002): *Methoden des Kompensierens in der literarischen Übersetzung*. In: Thome, Gisela/, Giehl, Claudia/ Gerzymisch-Arbogast, Heidrun (Hrsg.). *Kultur und Übersetzung: methodologische Probleme des Kulturtransfers*. Tübingen: Narr. 299-319.
- Tomaszkiewicz, Teresa. 2008. *Przekład audiowizualny*. Warszawa: PWN.
- Vermeer, Hans J. 1990. *Skopos und Translationsauftrag: Aufsätze*. Heidelberg: Heidelberg: Abt. Allg. Übersetzungs- u. Dolmetschwiss. d. Inst. für Übersetzen u. Dolmetschen d. Univ. Heidelberg.
- Whitman-Linsen, Candance. 1992. *Through the dubbing glass*. Frankfurt am Main (u.a.): Lang.
- Witte, Heidrum. 2007. *Die Kulturkompetenz des Translators*. Tübingen: Stauffenburg.

8. Anhang

8.1 Zusammenfassung

Die Arbeit befasst sich mit den kulturspezifischen Problemen in den Animationsfilmen am Beispiel von *Madagascar* und *Monsters, Inc.* Sie untersucht wie mit den kulturspezifischen Problemen in der Synchronisation der Animationsfilme umgegangen wurde und stellt die Frage, welche Strategien zur Übertragung der Musik, sprachlichen Inhalte, Realien, Präsuppositionen, Anspielungen auf kulturelles Wissen oder andere Elemente der Ausgangskultur in dem Animationsfilm eingesetzt werden können. Es wird auch die Frage beantwortet, ob wir überhaupt über eine Kultur oder kulturspezifische Probleme in einem Animationsfilm, besonders wenn er eine irreale Welt darstellt, sprechen können. Das Problem der Übersetzungsstrategien und deren Auswirkungen auf die Qualität der Synchronisation wird auch besprochen.

Das erste Kapitel dieser Arbeit befasst sich mit dem Medium „Film“, mit den unterschiedlichen Filmelementen und Filmgenres und mit der Charakteristik des Animationsfilmes. In dem zweiten Kapitel werden die Arten der Filmübersetzung besprochen und einen Vergleich zwischen Untertitelung und Synchronisation dargestellt. Danach folgt das dritte Kapitel, das die Filmübersetzung in den gewählten Ländern präsentiert. In dem weiteren Kapitel wird die Filmübersetzung als kultureller Transfer betrachtet und Kulturspezifika im Film werden besprochen. Das Kapitel beschäftigt sich auch mit den Übertragungsarten der kulturspezifischen Problemen. Danach folgt die Analyse der zwei ausgesuchten Animationsfilmen (*Madagascar* und *Monsters, Inc.*), in denen Kulturspezifika besprochen und Arten ihrer Übertragung dargestellt werden. Das letzte Kapitel gilt als Zusammenfassung der Arbeit und beantwortet die am Anfang der Arbeit gestellten Fragen.

8.2 Lebenslauf

13.01.1986	Geboren in Łask (Polen)
1993-1999	Grundschule in Zduńska Wola (Polen)
1999-2002	Mittelstufenschule in Zduńska Wola (Polen)
2002-2005	Oberschule in Poznań (Polen)
27.06.2005	Matura mit ausgezeichnetem Erfolg (Fächer: Polnisch, Mathematik, Englisch und Deutsch)
01.09.2005	Beginn des Bachelorstudiums an der Universität in Poznań (Angewandte Linguistik)
26.06.2008	Abschluss des ersten Studienabschnitts (Bakk. phil.)
01.09.2008	Beginn des Masterstudiums an der Universität Wien (Übersetzen)